ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32

joystick N° 51 • JUILLET/AOUT 94

JUILLET/AOUT 94

joystick

JEUX VIDÉO ET INFORMATIQUE DE LOISIR



20 KITS MULTIMEDIA
AU BANC D'ESSAI



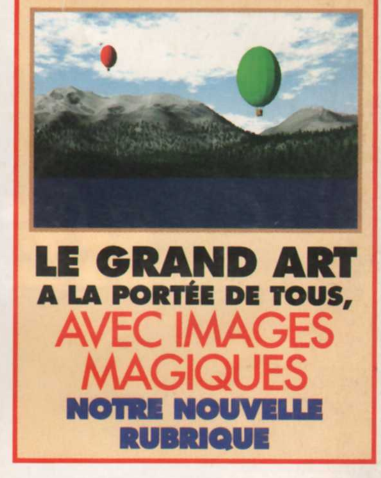
ORIGIN
LA TOTALE
WING COMMANDER III, ET L'INTERVIEW DE LORD BRITISH



Bientôt L.B.A
LE PLUS BEAU JEU DU MONDE !



GAGNEZ AVEC COMPAQ
3 PC PRESARIO & 7 LECTEURS CD-ROM



LE GRAND ART
A LA PORTÉE DE TOUS, AVEC IMAGES MAGIQUES
NOTRE NOUVELLE RUBRIQUE



CES CHICAGO
EN AVANT PREMIERE
LES ÉDITEURS DÉVOILENT LEURS PROJETS



SPÉCIAL ÉTÉ
LE PLUS GROS MAGAZINE DE JEUX VIDÉO



N° 51 • JUILLET/AOUT 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

DES DETECTIVES PRIVES QUI NE MACHENT PAS LEURS MOTS

Sam & Max

Il fallait que j'parle, ou j'aurais tout gardé pour moi jusqu'à c'que ma tête explose !

Essayez d'imaginer la petite cervelle de Max qui éclabousse votre moniteur en 256 couleurs

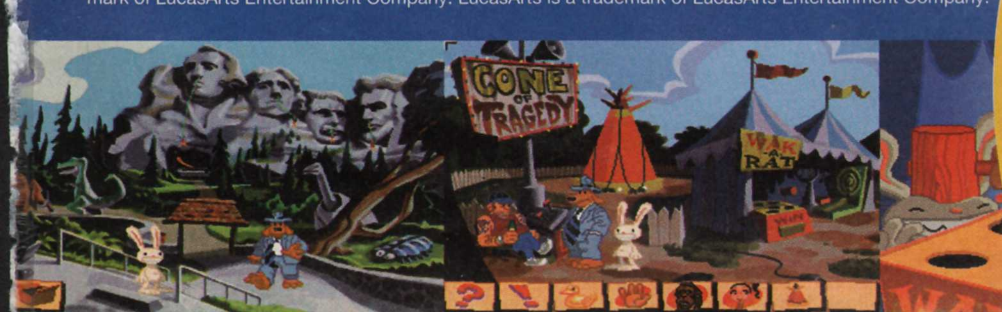
HIT the ROAD™

LUCAS Arts

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE
Disponible sur CD-ROM PC

Une comédie policière interactive pour ceux qui préfèrent entendre les tirades de nos deux flics en peluche plutôt que de les lire !
Plus de 3 heures de dialogues délirants !



Jouez et gagnez

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG

36 68 22 24



+



+



TÉLÉPHONEZ VITE AU

36 68 22 24

2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

SOMMAIRE

JOYSTICK 51 JUILLET/AOUT 1994

Dis-moi, ami lecteur, une question : je rêve où il y a un paquet de gens qui ont perdu un bout de cerveau sur la route ? Il n'y a pas moins de 5 (cinq) nouveaux magazines récemment sortis ou prévus pour la rentrée dont le thème est le CD. Et je ne parle même pas des magazines centrés sur l'interactivité, le multimédia et autres billevesées.
On est entre nous ? Tu ne répéteras pas ce que je vais te dire ? Je te fais confiance, ami lecteur. Écoute bien : l'interactivité, le multimédia, le CD, tout ça, c'est de la connerie. On essaye de faire passer un moyen pour un but en soi. Faire un magazine sur le multimédia ou le CD aujourd'hui, c'est comme si dans les années 50 on avait lancé un magazine sur les stylos bille. Comme si ce qu'on écrit avec un stylo bille était différent de ce qu'on écrit avec un stylo plume ou un crayon !
Enfin, quand même. "Interactif", c'est quand même – du moins, je l'espère – le dernier des facteurs de décision pour l'achat d'un soft ! La preuve, la voilà : quel produit achèteriez-vous dans cette liste ?
1) Un jeu hyper-beau, pas intéressant et pas interactif.
2) Un jeu pas beau mais hyper-intéressant et pas interactif.
3) Un jeu pas beau, pas intéressant mais hyper-interactif.
Si vous êtes comme moi, vous aurez choisi, dans l'ordre, le 2, le 1 et le 3. L'intérêt d'un jeu, c'est le premier des facteurs. Sa qualité de réalisation, c'est la seconde. Le fait qu'il soit interactif, en CD ou multimédia, on s'en contrefout ! Ça n'est même pas le dernier des facteurs d'achats, ce n'est pas un facteur du tout !
En plus, soyons francs. Interactif, ça veut dire que l'utilisateur peut modifier le déroulement du programme. C'est nouveau, ça ? N'a-t-on pas toujours modifié le comportement de tous nos programmes, ne serait-ce qu'en poussant le joystick à droite ou à gauche ? Multimédia, ça veut dire que ça bouge et qu'il y a du son (rien n'implique que l'image et le son soient numériques). Et alors ? Pacman, ça bougeait pas ? Ça couinait pas ? Sur CD, ça veut dire qu'il y a plus de données que sur quelques disquettes. Et alors ? Abondance est-elle synonyme de qualité ? Si oui, prévenez-moi, j'ai dû rater un virage.
Bref, CD, multimédia, interactif, pour paraphraser un collègue : là n'est pas la question. Tout est dans le contenu. Faire un magazine sur le contenant, je trouve ça bizarre.
Tout ça pour dire que comme chaque année, Joystick changera de peau en septembre, et que mode ou pas mode, on continuera à parler de l'esprit et du sens. Pas de l'emballage.
Ami lecteur, passe de bonnes vacances, et si tu interagis avec le sable des plages, si tu bouges et fais des sons avec ton copain ou ta copine, ou si tu écoutes un CD, n'oublie pas de te coller un sticker "nouveau" sur le front.

M. D.

LES RUBRIQUES

LES TESTS 60

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 172

LE COURRIER DE LECTEURS QUI ECRIVENT

Ce mois-ci, un courrier des lecteurs très spécial puisque je vais me contenter de laisser la parole à quelques-uns de ceux qui ont réagi à la disparition de Commodore. Ces messages proviennent de la rubrique "Commentaires" sur le 3615 Joystick (mot-clé *COM) et commencent tous par les pseudonymes des auteurs. Vous nous connaissez, nous n'aimons pas nous engager pour telle ou telle machine. Alors, comme il n'est question que d'Amiga dans ce Courrier, nous rééquilibrons avec une publicité de Compaq, histoire de vous titiller et de brouiller les cartes ("Ils sont quoi, chez Joy? Plutôt PC ou plutôt Amiga? Je comprends rien..."). C'est qu'on se protège, nous, on n'aime qu'une chose: jouer, peu importe avec quoi.
A propos de jouer et de se protéger, bonnes vacances, bien bien couvertes comme il se doit...

Yop - Malgré les nouvelles au sujet de Commodore, je compte m'acheter une CD32, et en plus Commodore va être racheté par Hewlett ou Samsung. En tout cas, moi, je crois en Commodore!

Resonnance - L'Amiga était un micro-ordinateur bon marché, et dont on n'avait pas besoin de changer tous les 2 mois (comme les ordinateurs au standard PC). Conclusion: l'informatique est un loisir de riches.

Guerin - Les PC sont des machines géniales, mais rien ne remplacera l'Amiga.

Burger - Chaque boîte a ses problèmes un jour ou l'autre. Commodore n'a pas su s'adapter au marché, et bien tant pis ! Vous autres, amigamaniques, vous pourrez enfin goûter aux délices du Macintosh ou du PC. L'Amiga, c'était marrant à une époque, comme le Commodore 64 ou le Vic 20. Il faut vivre avec son temps et non plus avec des machines avec des 68020 pour haut de gamme (c'est le processeur de mon LC). Le CD32 n'a pas pu remonter la pente, pourquoi? Parce que trop peu innovant... Et puis une machine à 95% pour les jeux n'a pas d'avenir, c'est connu (cf CPC6128).

PCmeganews - Les PC, c'est beaucoup mieux que les putains d'Amiga au disque dur à 3000 balles et, quand on touche à peine l'Amiga, il se plante. Au moins les PC c'est cool, il n'y a pas de problème, c'est pas très cher et ça marche bien, plutôt que les Amiga avec 32 couleurs...

Bad news - Une petite rectif quand même! Il est vrai que les disques durs 2"1/2 sont chers, mais il est tout à fait possible d'installer un 3 1/2 dans un Amiga! J'ai ainsi récemment installé un Seagate 250 Mo en interne dans un 1200! Tout ça pour 1500 francs... et c'est le pied! Avant de vous précipiter pour acheter un 3"1/2, veillez à ce qu'il soit bien compatible Amiga, il ne le sont pas tous. Amiga Rulezzzzzz!

Krock l'Atafalc - Y en a marre des PC, vive le Falcon et vive l'A1200! Il ne faut acheter que ces machines.

ZAC/Spasm - Commodore n'est pas mort... C'est une stratégie adoptée par Commodore pour pouvoir assainir son passif... Normal car, vu les dettes que Commodore avait accumulées, on pouvait s'interroger sur la boîte qui oserait reprendre un tel bateau... Commodore va être repris par la firme Samsung... et non pas par Sony comme certains le croyaient...

Maaf - Il ne faut pas que les éditeurs laissent tomber les deux meilleures technologies de Commodore, c'est-à-dire la CD32 et le 1200.
Je crois que Samsung est capable de prendre la succession de Commodore et de continuer la vente et la fabrication du 1200 et de la CD32. Tous ensemble, vive l'Amiga et vive Pinky !

Joe - Le rachat de CBM par Samsung est peut-être une bonne nouvelle, après tout. Non, honnêtement, si vous avez déjà un Amiga, rien ne vous empêche d'acheter un PC et vous savez quoi... la meilleure des solutions c'est d'avoir les deux (pour ceux qui ont déjà un Amiga!). Il est vrai que c'est aussi une question de moyens mais, franchement, je pense que c'est la bonne solution.
Un message en direction des pros PC et Mac : arrêtez d'abuser du mot multimédia! Tenez, dans la pub Apple PowerMac, on peut lire "moniteur multimédia 14 pouces"; c'est quoi un moniteur multimachin? Et ta connerie?

Pro Driver - La situation est beaucoup trop floue pour l'instant pour pouvoir hurler n'importe quoi mais je suis à 100% sûr de la survie de Commodore. Les utilisateurs du dieu Amiga sont trop nombreux pour qu'on les laisse tomber...

Examiga - Je vais vendre mon A1200 car son avenir est trop incertain. Mais il ne faut pas que les PC deviennent les seuls ordinateurs de jeux, donc pour lutter contre, je vais m'acheter un Falcon.

Nashman - Ben je pense que l'Amiga n'a plus grand-chose à prouver. De plus avec le renouveau de la gamme1200/4000, l'Amiga reste une bécane de passionnés (reste?). Il nous faut un repreneur... Samsung est une bonne perspective... Comme le disait ZAC/Spasm (au fait, bravo pour votre fanzine, voilà un mag de passionnés!). Commodore a commis des erreurs, espérons qu' elles seront réparées!

Vegola - Les PC, c'est trop cher et ca évolue trop vite... Et le virtuel-multimédia-CD-Rom, ce n'est plus du jeu mais du spectacle passif...

Gegee - J'ai encore chez moi un C128 qui est en même temps un C64 et, malgré mon PC, j'y joue encore. Cauldron1 et 2, Barbarian Star Fox, International Karate + valent en jouabilité autant que certains jeux sur les nouvelles bécanes. Je n'ai jamais joué sur un Amiga, mais si ça procure le même plaisir que le C64, je suis prêt à sauver Commodore de l'oubli.

Hiti - Si personne ne reprend Commodore, on n'aura plus le choix, seul le PC restera, ce qui va arranger les éditeurs mais pas les joueurs. Moi je préfère arrêter l'informatique, plutôt que d'avoir à acheter un PC, je ne veux pas rentrer dans un moule.

WolfHounds - Réagissez en envoyant des lettres aux éditeurs, journaux... Nous sommes tous des mordus et restons-le. Il n'y pas pas d'avenir dans les machines pseudo multimédia et mange-tirelires...

Vander - L'Amiga est un monde qui bouge grâce à tous ses meetings, groupes, fanzines et aux développeurs indépendants... L'Amiga ne mourra pas. Réagissez, envoyez au moins une lettre aux éditeurs....

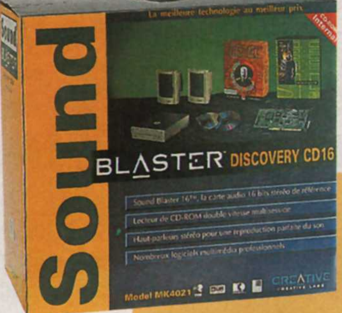
"Nous autres, on a les yeux qui brillent !"

Houp's - Pour moi l'Amiga doit vivre, et il vivra, le marché de la micro ne va pas être composé que de PC, et du public qui va avec, oui, vous savez, ceux qui ont fini d'acheter des micro-ondes et qui achètent des ordinateurs comme ils achètent des lave-vaisselles! L'Amiga, c'est une passion, c'est toute la différence! Nous autres, sur Amiga, on est un peu fous! Z'avez pas vu, on a les yeux qui brillent! On a des disquettes plein les poches! Les Amigaistes ne rejoindront pas le troupeau!

Adressez votre courrier à:
Joystick
Courrier des lecteurs
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Courrier écrit sur donf sonore T.R.I.B.U, album "Dans un monde de tarbas", réf.DAN9403CD. Pas de poster de Jésus ce mois-ci.

La gamme la



Sound Blaster Discovery CD16

Le + cool pour les plus juniors

Il faut bien commencer un jour ! Avec Sound Blaster Discovery CD16, tu démarres à fond les manettes, même si tu n'as jamais touché au multimedia. Tu captes tout et tu touches un max avec les deux titres CD top.

2913 F HT
Prix maximum conseillé
3455 TTC



Contenu : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ 2 jeux CD : Conspiracy (VF) et Syndicate (VF).

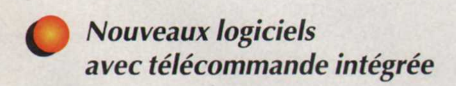


Game Blaster CD16

Le + décapant pour les plus destroy

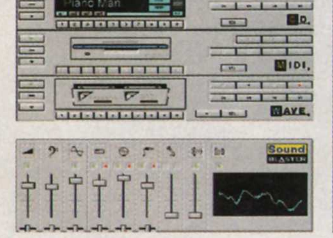
Branché direct sur l'aventure, tu joues les Maksim Rukov ou les Luc Skywalker. Bref, des mega titres CD toujours au top, livrés avec les tout derniers accessoires du multimedia, dont un joystick hyper in.

3368 F HT
Prix maximum conseillé
3995 TTC



Contenu : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur de CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ joystick ▼ 7 titres CD : Iron Helix (Manuel VF), Rebel Assault (Manuel VF), Conspiracy (VF), Syndicate (VF), Sim City 2000 (US), Lemmings (US) et Indy 500 (US).

Nouveaux logiciels avec télécommande intégrée





et les CD au



plus,



Sound Blaster Edutainment CD16

Le + challenge pour les plus intellos

C'est le kit parfait pour les mordus du bahut. Ben oui, il n'y a pas de honte à connaître l'auteur de La Joconde ou la date de Marignan ! D'autant que tu peux apprendre tout ça entre une petite exploration de l'hyper espace ou une grande bataille du secondaire (l'ère, pas les études !!). Encore des CD top et Voice Assist pour plus de fun.

Contenu : carte audio Sound Blaster 16 ▼ lecteur CD-ROM interne ▼ hauts-parleurs ▼ microphone ▼ 9 titres CD : Conspiracy (VF), Syndicate (VF), Rebel Assault (Manuel VF), Speed (US), Kid Pix (VF), Scooter's Magic Castle (VF), 3D Dinosaur Adventure (US), Columbus et English in Touch (VF).



Sound Blaster AWE 32

La + techno pour les plus oufs

La toute dernière sortie des cartes audio Sound Blaster. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante. Côté D.J., tu peux y aller : avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. Sans parler des titres CD du Top 50 !

Livrée avec micro haute performance



Caractéristiques : polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects ™ ▼ synthétiseur E-mu 8000 ▼ circuit Advanced Signal Processor intégré ▼ téléchargement de fontes sonores SoundFont ™ ▼ 512 ko RAM, extensible à 28 Mo ▼ effets réverb, chorus et Qsound ▼ triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi.





Le multimedia des pros, des intellos et des affreux jojos...

CONGRATULATIONS

On se souvient de l'ironique "Welcome IBM" d'Apple, au lancement des premiers PC. Demi-tour complet : cette fois, c'est IBM qui congratule Apple par voie de publicité, et sans ironie aucune. Message : "Bravo, Apple, en ce jour que nous avons appelé de nos vœux. Le 14 mars, Apple a lancé les PowerMac [...]. En tant que membre de l'alliance PowerPC, nous sommes enchantés de voir une preuve si tangible que notre rêve devient réalité [...]". C'est marrant, on n'a jamais vu Commodore féliciter Atari, ni Atari louer Commodore. Remarque, y avait pas de quoi.

Étude Multimédia

Une étude menée aux States prévoit qu'il y aura plus de 17 millions de micros équipés de CD-Rom d'ici la fin 1995. Vous savez, les fameuses machines multimédia qu'on essaie de vous vendre depuis quelque temps. Eh bien, voilà, c'est sûr, il va s'en vendre 10 millions d'ici 95. C'est sûr. Alors, si vous n'en avez pas, vous serez en retard, la honte, allez vite vous en acheter une.

La même étude indique que le Mac représentera un tiers de ce parc CD et que, par ailleurs, il y aura plus de 5 millions de consoles équipées de CD-Rom (Mega CD, CD32, CDI, 3DO) d'ici décembre prochain.

WHERE IN THE STARS IS...

Carmen Sandiego, l'héroïne des jeux de Broderbund, est en passe de devenir un vrai personnage mythique. Non content d'avoir vendu plus de 3 millions et demi de jeux avec Carmen, Broderbund a réussi à faire adapter ses aventures à la télévision, avec, à la clé, sept nominations pour les prochains Emmy Awards, rien que ça. Les émissions font un tabac aux USA et ont commencé à être diffusées en Italie et en Allemagne, Walt Disney (smack smack !) se chargeant de la distribution à travers le monde. La star Carmen a d'autres bonnes fées, puisque sa notoriété est gérée par l'agence qui se charge déjà de Sonic et des Lemmings.



LE ROI PIN

Team 17 se spécialise de plus en plus dans les jeux sans prétention, vite faits, mal faits, ou du moins faits sans génie. Prévu sur Amiga, CD 32, PC et PC CD, King Pin est un jeu de bowling permettant de jouer à six ou tout seul. Ça va pas être évident pour vous de trouver cinq personnes pour jouer à ça.

IL A BU LE ZÉBU

Au cours d'une interview accordée à Playboy (version américaine), Bill Gates a prétendu qu'il prévoyait quand il aura 50 ans de céder 95 % de sa fortune à des œuvres de charité et à des groupements scientifiques. La fortune de Bill Gates, Mesdames et Messieurs, est estimée à 6 milliards de dollars. Le conseil de Tonton Joystick : si en l'an 2006 vous ne savez pas quoi faire, montez une œuvre de charité.

Dans la même interview, Bill Gates pense rester à la tête de Microsoft au moins encore pendant cinq ans, après quoi il laissera sa place à quelqu'un de plus jeune. Le conseil de Tonton Joystick : si votre agenda est libre en l'an 2000 et si vous avez aujourd'hui moins de 38 ans, faites ami-ami avec Bill Gates.

JEUX CANONS

Une nouvelle compagnie nommée Catapult Entertainment lancera (ah ah !.. Oh mon Dieu...) un nouveau service à destination des joueurs d'ici la fin de l'année aux États-unis. Pour un abonnement mensuel dérisoire et après avoir acheté un modem pour leur Sega ou Nintendo, les joueurs pourront se relier à un ordinateur gérant d'immenses parties multijoueurs. On parie combien que ce sera interactif-multimédia et qu'il y aura de la réalité virtuelle là-dedans ?

JURASSIC ART

Electronic Arts commercialise «No World Order» sur Macintosh, un CD conçu par Todd Rundgren, ex-leader des groupes Nazz puis Utopia dans les années 70. Un CD paraît-il super interactif et vachement multimédia, ce qui est vachement étonnant. On écoutera de la musique et on pourra en modifier les paramètres en temps réel. Quand j'avais quatre ans, je faisais pareil avec mon mange-disque d'Anne Sylvestre en freinant ou en accélérant le disque. Et ma mère m'engueulait, elle ne se doutait pas que je venais d'inventer le multimédia interactif...

REBELLES

Un récent sondage a révélé que 86 % des utilisateurs de réseaux télématiques américains (Internet, CompuServe, America Online, etc) souhaitent que les courriers publicitaires sont interdits. Car leurs boîtes aux lettres électroniques sont régulièrement bourrées de mailings envoyés par des annonceurs. Plus embêtant pour les réseaux, les utilisateurs n'accepteraient pas d'en recevoir même s'ils recevaient du crédit de consultation supplémentaire en contrepartie. Vivement qu'on nous demande notre avis concernant les pubs à la téloche, hein ?

L'A.P.P. EN SKI

Quelques jours après la Chine (voir dernier numéro), c'est au tour de la Pologne de se doter d'une loi punissant le piratage informatique. Les coupables pourront rester jusqu'à cinq ans à l'hôtel des gros verrous.

MALVERSATIONS CHEZ MEDIA VISION

3ème épisode: les aventures de Paul Jain

Si vous possédez un PC, il est plus que probable que vous ayez déjà entendu parler de Media Vision. Spécialisé dans les produits multimédia, cette entreprise de la baie de San Francisco s'est fait un nom grâce à ses cartes sonores compatibles Soundblaster. Plus récemment encore, Media Vision se lançait sur le marché du jeu avec un soft sur PC CD-ROM du nom de Critical Path.

Depuis 1992, ce concurrent de Creative Labs semblait avoir le vent en poupe, enregistrant une progression phénoménale de son chiffre d'affaires. Jugez-en plutôt : de 8,3 millions de dollars en 1991, Media Vision a vu son chiffre d'affaires grimper à 68,9 millions en 1992, puis à 241 millions pour l'exercice 1993 ! Forte de ces résultats, la société fait une entrée triomphale en bourse, ses actions grimpant régulièrement jusqu'à un sommet de 46,25 $.

Seulement voilà, d'après nos confrères du San Francisco Chronicle, à y regarder de plus près, les agents de la Security and Exchange Commission (la SEC est un organisme de contrôle des opérations boursières, l'équivalent américain de notre COB nationale) se sont aperçus que les comptes de la société présentaient de nombreuses irrégularités. En réalité, les chiffres annoncés par Media Vision ont été totalement falsifiés à l'aide de divers subterfuges imaginés par son fondateur, Paul Jain. Pour parvenir à ses fins, ce dernier n'hésitait pas à expédier en masse des produits défectueux, à dissimuler les retours qui s'ensuivaient dans un entrepôt fantôme au cœur de San Francisco, afin de réexpédier ensuite du matériel neuf comme étant à nouveau facturé ! Évidemment, cela lui permettait de faire état d'un nombre d'unités vendues nettement supérieur au chiffre réel, gonflant ainsi artificiellement son chiffre d'affaires.

Puis, très vite, Jain est passé à la vitesse supérieure en montant de toutes pièces des affaires fictives. Fin 1993, Media Vision expédie, sans qu'aucun des cadres de la société n'en soit informé, des milliers de cartes sonores à un acheteur mystère, pour ensuite les réintégrer au stock le mois suivant. Dans le même ordre d'idée, durant le mois de mars, 11 874 exemplaires du jeu Critical Path (pour un montant total de 472 500 $) furent livrés à... Infinisys Inc, un "intégrateur" (société achetant ses composants en Extrême-Orient pour les assembler et fabriquer ainsi des clones PC) de Phoenix, sans que ce dernier lui ait passé la moindre commande !

Le comble de l'absurde est atteint avec les kits multimédia conçus par la société. En effet, ces kits comprennent des enceintes achetées à Hong Kong, dont la commande est passée le 2 décembre 1993. Le 20, 15 000 de ces enceintes sont chargées à bord du cargo "Ever Garland" à destination de San Francisco. Onze jours plus tard, Media Vision accuse la réception des haut-parleurs et met sur le marché 10 000 "Multimedia Upgrade Kits". "Et alors ?" dites-vous. Ah, j'avais oublié de vous préciser un petit détail : le 8 janvier 1994, l' "Ever Garland" accoste à San Francisco ! Grâce à toutes ces mystifications, Jain ainsi que de nombreux cadres de la société ont pu revendre à prix d'or les actions qu'ils détenaient (pour plus de 346 millions de dollars au total !). Évidemment, maintenant que l'affaire a éclaté au grand jour, les choses ont pris une tournure un peu différente, puisque lesdites actions ont chuté de 46,25 $ à moins de 5 $, que les six principaux dirigeants de la société ont dû démissionner et font actuellement l'objet de deux enquêtes, orchestrées par la SEC et le FBI.

Le plus surprenant dans cette sombre histoire, toujours d'après nos confrères du San Francisco Chronicle, c'est qu'avant de créer Media Vision, Paul Jain avait déjà été à la tête de deux sociétés. La première, Universal Supply Inc, fournisseur de composants pour Atari et Commodore, a déposé son bilan en 1984. La deuxième — un fabricant de cartes vidéo pour ordinateur du nom de Video7 — fut rachetée par LSI Logic alors qu'elle accumulait des "dizaines de millions de dollars" de dettes. Et pourtant, personne ne s'est aperçu de rien lors de l'entrée en bourse de Media Vision, il n'y a eu personne pour tirer la sonnette d'alarme, pas même le courtier (Montgomery Securities) chargé par Paul Jain de rechercher des investisseurs !

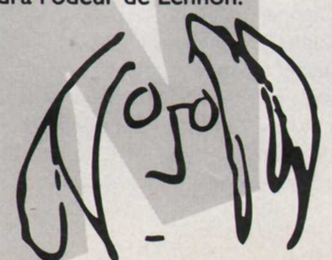
Pinky

SIM CIV ?

Microprose annonce Colonization. Développée par Sid Meier, cette "suite" de Civilization se déroulera sur la Terre entre 1500 et 1800. On devra y explorer des régions inconnues, s'y établir et gagner son indépendance, le tout en gérant des données économiques, militaires et politiques. SimCiv était un poisson d'avril, mais là on vous le promet, juré craché, c'est vrai !



Le CD de John Lennon dont on vous parlait le mois dernier a fait l'objet d'une présentation des développeurs à Yoko Ono. Celle-ci s'est extasiée, a commencé à sortir des tonnes de documents personnels de John Lennon, leur a demandé de faire des nouveaux CD, et a les a même autorisé à installer un bureau de scannage et d'archivage de toutes les affaires, lettres et photos de John. Inutile de vous raconter la joie des développeurs, qui sont tous des fans des Beatles. Sean, le fils de John et Yoko, a même déclaré que si son père était encore en vie, il ferait certainement du multimédia. Il a certainement raison, il 'ny a guère que Jackie Sardou et Yvette Horner qui nous l'épargneront. Résultat: tout le monde est content. Nous, on va avoir un peu d'inédit, et Yoko va gagner un peu plus de thune en pressant le citron. Quand l'odorama se répandra, elle vendra l'odeur de Lennon.



GÉNÉRATION DÉGLINGUÉE

Microsoft a confié à la société américaine Scholastic la conception d'une série de produits multimédia pour les enfants. Le premier à sortir sera l'adaptation d'un programme TV et de livres réalisés par Scholastic, «The Magic School Bus», grâce auxquels les mioches découvrent les sciences à travers de nombreuses petites aventures passionnantes.

CINÉPORTATION

Spectrum Holobyte vient d'acquérir la licence (jusqu'en 1998) du prochain film «Star Trek Generations» de la Paramount prévu pour la fin d'année aux USA. Spectrum compte bien s'en servir, oui oui, pour adapter des jeux sur PC, Mac et 3DO.

news

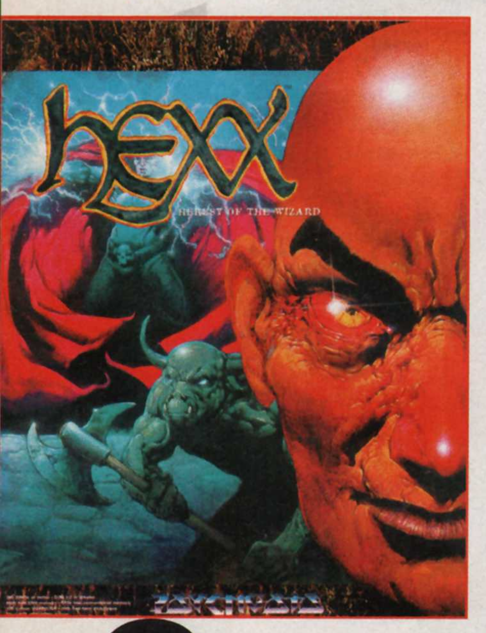
3D STUDIEUX

Le géant Nintendo a chargé la société canadienne Alias Research de lui créer les outils graphiques nécessaires pour sa console 64 bit, la Project Reality, réalisée en collaboration avec Silicon Graphics et prévue pour la fin 1995. Ce sont ces outils que les futurs concepteurs de jeu utiliseront pour créer des jeux en 3D. Mine de rien, c'est à partir des softs d'Alias et des Silicon que les effets spéciaux de films comme Jurassic Park (vous avez remarqué comme il est incontournable aujourd'hui de citer JP quand on parle d'effets ?), Terminator 2 (ça, c'était l'ex-incontournable) ou The Abyss (l'ex-ex) ont pu être réalisés.

Blue Byte annonce un scénario disc en CD pour Battle Isle 2, qui s'appelle Titan Heritage, et ça sort en juillet, et c'est tout. Voilà.

QUESTION D'IDENTITÉ

Il y a quelques mois (dans Joystick N° 48, pour être précis), on a testé Wizard de Psygnosis, un jeu de rôles à la Underworld. Il se trouve qu'en fait, il est sorti sous le nom de Hexx, Heresy of the Wizard, et c'est bien sûr sur PC. Voiloù !



LES AUTOSTOPPEURS, ÇA DEVRAIT ÊTRE INTERDIT SUR LES AUTOROUTES DE L'INFO.

L'ÉNERVÉ DU MOIS

Martin Bangemann, membre de la Commission Européenne, vient de se fâcher tout rouge. Il a très envie que l'Europe se décide à s'intéresser sérieusement aux fameuses autoroutes de l'information. Et donc, voici la citation du mois : «Ne rien faire coûte actuellement plus cher que d'agir». S'il n'y avait que des mecs comme ça à la Commission, ça ferait longtemps que l'Europe existerait réellement. Zy-av Martin, on te soutient !

OH LES FILLES

Pour célébrer les 35 ans de la poupée Barbie, Hi Tech Expressions – détenteur des droits de la meuf en question en jeux vidéo – s'apprête à sortir un CD-Rom pour Mac et PC à l'automne. Selon une étude américaine, 25 % des utilisateurs primaires de jeux et 50 % des utilisateurs secondaires sont des filles (les utilisateurs primaires, c'est ceux à qui appartient la machine ; les secondaires, ce sont ceux qui jouent sur la machine du frangin(e)).

SIM PARK ?

Jusqu'au 24 septembre, les visiteurs du Musée des Sciences et de l'Industrie de Londres pourront découvrir le jeu Sim City 2000 lors d'une exposition consacrée à l'urbanisme. Présenté sur borne interactive, le jeu de Maxis, renommé Scienceville pour l'occasion, fonctionnera à la souris et par écran tactile. Chaque joueur pourra s'essayer au rôle de maire pendant sept minutes. Sim City dans les salles d'arcade ? Voilà qui changerait agréablement des jeux de baston.

À VENDRE

Le colossal et américain groupe de presse Ziff Davis est à vendre, la famille Ziff jugeant que le secteur de la presse micro-informatique n'est plus aussi intéressant qu'avant. Parmi les publications Ziff Davis, les plus connues sont PC Expert, PC Magazine, PC Direct. Pour faire partie du clan des gens intéressés, je vous préviens tout de suite, il faut avoir au moins un milliard de dollars à mettre sur la table. C'est le cas de K-III Communications, Paul Allen (co-fondateur de Microsoft) et de Hachette (smack smack !), entre autres.

SE FAIRE EXPLOSER

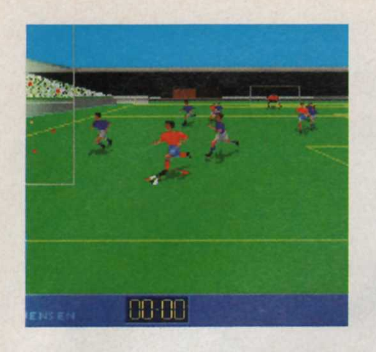
chez les Grecs. Les bureaux d'IBM en Grèce ont été début mai l'objet d'un attentat revendiqué par un groupuscule terroriste d'extrême gauche. Oui, oui, ça existe encore, et c'est tombé sur IBM, pas de bol.

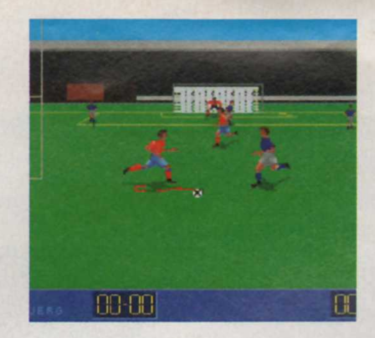
CENSURE

Un ministre britannique vient de proposer une loi condamnant à deux ans de prison tout revendeur ayant accepté de vendre des K7 vidéo de films violents à des mineurs.

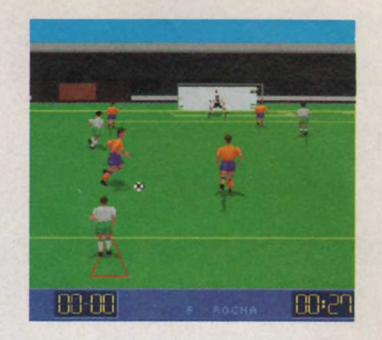
VIE PRIVÉE

John Gilmore, un américain spécialisé dans les réseaux, vient de jouer une belle combinaison contre le gouvernement américain. L'affaire porte sur Clipper, qui est une méthode de codage fonctionnant aussi bien sur des données numériques que sur des données analogiques comme une conversation téléphonique, et destinée à protéger le droit à la vie privée lorsqu'on se servira de l'autoroute d'information. Le principe du codage est simple : deux organismes liés au gouvernement, le Treasury Department (TD) et le National Institute of Standards and Technology (NIST), possèdent chacun une table de données. Il n'est possible de décoder un message codé que de deux manières : soit en connaissant le code personnel du message, soit en mettant en parallèle les deux tables de cryptage. Bien évidemment, ces tables sont supposées rester secrètes, afin de permettre au gouvernement – et à lui seul – de pouvoir décoder, le cas échéant, les messages de tout un chacun, histoire de détecter les terroristes et les voleurs. John Gilmore, donc, ça l'embête un peu de devoir envoyer des messages qui peuvent être décodés par la police sous n'importe quel prétexte. Il vient de demander officiellement au gouvernement de lui communiquer ces tables. Bien évidemment, il n'est pas naïf et se doute bien qu'on n'accédera pas à sa demande. Mais voilà : si effectivement le gouvernement refuse de les lui communiquer, il est obligé de les classer secret défense (aux États-Unis, le droit à l'information force le gouvernement à communiquer au public toutes les pièces qui ne relèvent pas strictement du secret défense, comme par exemple les bandes magnétiques lors du Watergate). Et le secret défense, c'est militaire, pas civil. Résultat : soit le gouvernement donne ses tables à Gilmore, et par la même occasion à tout le monde, ce qui est inenvisageable ; soit il se décide à les classer secret défense, auquel cas la police n'y aura plus non plus accès. Beau coup juridique, non ?











PLANET FOOTBALL

Et si vous deveniez Champion du Monde, tout simplement ?





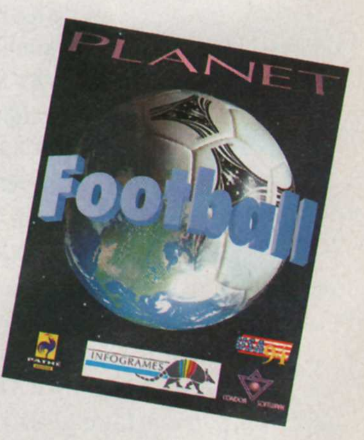


Ne manquez pas le grand rendez-vous mondial du football !

Un sacré challenge vous attend : gagner la Coupe du Monde 1994 ! Première simulation de football entièrement réalisée en 3D, PLANET FOOTBALL offre une vision très réaliste du terrain grâce à un travelling de caméra qui suit chaque action sous le meilleur angle. Des centaines d'animations détaillées vous plongent au coeur du match et grâce au système “Sound Track”, toute l'ambiance du stade est restituée sur 4 pistes sonores simultanées : cris du public, trompettes et tambours, coups de sifflet de l'arbitre... Totalement conforme aux règles de la FIFA (passe au gardien, prolongation, remplacements, “mort-subite”...), PLANET FOOTBALL offre une grande richesse d'options et de modes de jeu : entraînement pour vous familiariser avec les commandes et les coups spéciaux ; match amical pour tester hors compétition les différentes équipes ; Coupe du Monde version 94 pour affronter les 24 équipes sélectionnées, ou personnalisée, en réintégrant 6 équipes non sélectionnées. Que vous préfériez être joueur ou entraîneur, PLANET FOOTBALL vous permet d'intervenir sur les nombreux paramètres de votre équipe : composition, schéma de jeu, tactique... ceci avec un total de 30 équipes de 15 joueurs. PLANET FOOTBALL ? Oh là là, que d'émotions !

Points forts *: 1 ou 2 joueurs. Vue 3D révolutionnaire. Ambiance sonore hyper réaliste. 30 équipes de 15 joueurs. Gestion automatique de l'arbitre. Joueurs aux performances évolutives. Sauvegarde des matchs disputés.*





POUR IBM PC et Compatibles.
Disquette 3"1/2. 1.44 Mo

Disponible sur CD ROM en septembre

Photos d'écrans PC





DES INFOS & DES CADEAUX AU

36 68 30 20

2,19F TTC/mn



news

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT



Pre-Flight, édité par Colorado Technologies, est le logiciel que tous les possesseurs de FS5 attendaient. Véritable kit de survie, Pre-Flight enlève à Flight Sim 5 quelques vilains petits bugs, principalement liés à la gestion de la mémoire. Se chargeant avant FS, il permet ainsi de voler au mieux des capacités de la machine. Mieux encore, il propose 16 nouvelles décorations d'avions pour Cessna et Lear Jet. Certes, les engins restent les mêmes — pour de vraies nouveautés, il faudra attendre le prochain produit Colorado — mais l'aspect extérieur peut être modifié. Même si les immatriculations sont parfois fantaisistes, il est agréable de pouvoir voler sur un Cessna repeint fraîchement. Pre-Flight, qui permet également de mieux présélectionner les situations en leur attribuant des caractéristisques particulières, n'oublie pas FS4, puisqu'une option offre l'opportunité de changer la palette de couleurs des fichiers SCN lorsqu'on les utilise sous FS5. Enfin, entre autres nouveautés, une nouvelle version de Chicago Meight, comportant des textures de meilleure qualité, peut être chargée. À noter que Colorado devrait également commercialiser un cours d'auto-formation en vidéo.



Le dernier artiste en date à lancer son CD interactif, c'est ♀. On pourra visiter son studio d'enregistrement et naturellement, interagir avec le milieu ambiant pour faire son propre mix. Ça devrait être sorti depuis le 7 juin, date du 36ème anniversaire de ♀, sous le nom de, justement, "♀".

DÉDÉ

Autant se faire une raison, des tonnes de jeux appelés D-Day ou faisant référence à ce jour pas comme les autres, vont débouler dans les semaines à venir. Après Impression, c'est Domark qui s'y colle avec D-Day, donc. Réalisé avec Flight Sim Toolkit, il s'agit d'un simulateur de vol. La disquette contient également un scénario Midway.



LES VRAIS CHIFFRES

XXXXXX Microsoft estime avoir vendu 50 millions d'exemplaires de son système Windows 3 depuis 1990.

XXXXXX 12 % des foyers américains seraient équipés d'un modem, selon un sondage.

XXXXXX 80 millions de dollars, c'est la somme payée par l'américain Radius, spécialisé dans les écrans et cartes graphiques, pour s'offrir son concurrent SuperMac.

XXXXXX 185, c'est le nombre de développeurs qui travaillent actuellement avec ScriptX et Kaleida Media Player, les outils de la future plate-forme multimédia (encore lui !) de Kaleida, la société créée conjointement par Apple et IBM.

XXXXXX 22 % de mieux que les autres, c'est ce que prétend pouvoir faire Lead Technologies, une boite américaine annonçant son nouveau système de compression.

XXXXXX 6.22, c'est le numéro de la dernière version de MS-Dos, avec «DriveSpace», le soft de compression de disque dur de Microsoft, qui n'avait plus le droit d'utiliser «DoubleSpace».

CANARD À PUCES

Le journal New York Times vient d'ouvrir un service sur America Online, l'un des plus importants réseaux télématiques américains. Pour 10 dollars par mois, les abonnés au service pourront consulter l'ensemble du journal, ainsi que les archives de son service Culture. Ne cherchez pas d'équivalent en France, ça n'existe pas, du moins pour le commun des mortels.


La Vague Interactive
LVI
LE MAGAZINE 100% NUMERIQUE
La Vague Interactive
le premier magazine français sur CD-Rom
Trimestriel 149 F TTC
pour MPC et Macintosh
Et déjà le numéro deux...
Le Freakshow des Residents
Les erreurs de la science
La vidéo numérique
L'actualité du CD-Rom
Une ballade au Congo
Trip Hawkins et sa 3DO
L'histoire merveilleuse
Chronique des jeux
Shareware et démos...
Bolland
LVI
Disponible au numéro : FNAC, Virgin, Surcouf, Boulanger., CDR informatique, Logico Software SA (Suisse), Brandolin SAS (Italie), Anaïtis SPRL (Belgique).
Je m'abonne à LVI, pour une période de un an (soit quatre CD-rom) au prix de 448 F TTC (frais de port inclus).
Nom : Prénom :
Adresse ❑ Personnelle ❑ Professionnelle :
Ville : Code postal :
Téléphone : Fax :
Profession : Age :
Abonnez-vous !
448F soit
4 CD-Rom par an
en renvoyant ce coupon
ou par le minitel
3615 LVI

news

VACHE À LAIT

Dans la série "l'exploitation du chômage est un créneau porteur", Mansoft édite un logiciel d'aide à la création de CV. Fonctionnant sous Windows, la chose s'occupe de la mise en page, de la correction orthographique et contient même des exemples de CV par profession, ainsi que des "verbes d'action". Ça doit encore être un truc de technocrates, ça, les verbes d'action. Le genre de truc que les marchands d'aspirateurs emploient pour dynamiser un argumentaire de vente un peu faiblard. Bref, Winway est un traitement de texte bridé, destiné aux mal-comprenants pas foutus d'utiliser un traitement de texte complet. Franchement, je n'aimerais pas engager une personne même pas foutue de faire son CV sur traitement de texte.

PRESTO SCHNELL RAPIDO

Intel travaille actuellement sur des interfaces capables de relier les micros aux différents réseaux américains. Le constructeur prétend que ce nouveau matériel permettra de communiquer avec des débits près de mille fois supérieurs à ceux autorisés par les modems actuels. Mauvaise nouvelle : ça ne sera pas disponible avant trois ans. Autre mauvaise nouvelle : tel que c'est barré, pas avant dix ans en Europe. J'exagère, mais c'est un peu ça.

L.D.P.

Joystick remercie son confrère Aberration 4 de jouer les petits téléphonistes. Le nouveau jeu à la mode, c'est de lire Joystick, de voir si on y vanne un éditeur, et, dans l'affirmative, de le prévenir vite vite par téléphone, quitte à se prendre une casserole. Heureusement, l'éditeur en question a le sens de l'humour,, lui, ça le fait tellement rire qu'il nous raconte tout ça. Si vous trouvez du second degré tatoué «Aberration 4», soyez aimable de le rapporter à son proprio, il lui manque beaucoup. Sur la vie d'ma mère.

La Finlande envahit l'Angleterre

Enfin, d'accord, c'est un peu exagéré comme titre, mais on n'en est pas loin. En effet, Bloodhouse, la talentueuse équipe de développeurs finlandais, vient de s'associer avec le non moins brillant éditeur britannique Team 17 (NDLR: faudrait savoir! Dorénavant, veuillez écrire «Team 17 dont la production est variable»). Créé début 93, Bloodhouse est l'auteur d'un remake très réussi d'Astéroïds sur A500 du nom de Stardust. À présent, l'appui financier dont vont bénéficier les Finlandais va leur permettre d'étendre leur registre à des plates-formes telles que la CD32 ou le PC CD-ROM. Première sortie de Bloodhouse chez Team 17, Super Stardust est une version améliorée de l'original à destination de l'A1200 et de la CD32. Le jeu est maintenant en 256 couleurs, et le graphisme a été retravaillé pour bénéficier du mode AGA. Jugez par vous-même du résultat ! L'animation devrait également être plus fluide, et la bande-son exploite à présent huit canaux indépendants (quatre pour la musique et quatre pour les effets sonores). La déferlante des logiciels Bloodhouse ne s'arrêtera pas là pour autant, car la sortie de Super Stardust devrait être suivie de celles d'Utopos, un "shoot'em up stratégique" sur A1200 et CD32, puis de Benjamin and the Alien Incident, une aventure animée dans le style Lucasarts, sur PC, CD-ROM et CD32. Enfin, Alien Wars, un shoot'em up à scrolling vertical, devrait clore la série sur A1200 et CD32. De quoi vous scotcher devant vos écrans durant de nombreux mois !



E-JAIL

Un étudiant américain a été emprisonné il y a deux mois pour avoir menacé Clinton et sa famille par messagerie électronique interposée. C'est la deuxième fois que ça arrive depuis que Clinton s'est ouvert une boîte sur Internet. Le jeune en question risque jusqu'à dix ans de prison, juste pour avoir déconné. Alors que chez nous, ça se limite à un «Escape 9 g» dans les dents, c'est tout.

MÉGA GIGA



IBM a été très fier ce mois-ci de présenter un CD contenant 6,5 Go. Le principe est simple, il suffisait d'y penser pour se faire les mumuches en or : assembler plusieurs disques et s'arranger pour pouvoir lire à l'intérieur du support et non plus à sa surface. Maman, quel gâchis tu faisais en m'empêchant d'engouffrer plusieurs 45T (d'Anne Sylvestre) à la fois dans mon mange-disques…

SONDAGE PAS RASOIR

BRAUN, le truc machin qui vend des rasoirs, a demandé à des enfants américains quel était selon eux le cadeau idéal à offrir à l'occasion de la Fête des Pères. Il faut savoir qu'il se vend plus de dix millions de rasoirs dans les deux semaines précédents cette fête géniale géniale. Avec les réponses des nains, on a établi un hit-parade :

1. *Un poisson rouge.*
2. *Une croisière aux Caraïbes, avec tout le chocolat qu'il pourrait manger.*
3. *Je lui prête mon jeu Sega pour toute une semaine.*
4. *Que son dos aille mieux.*
5. *30 dollars.*
6. *Une partie de golf.*
7. *Un séjour à Disney World.*
8. *Jurassic Park (?)*
9. *Un jouet Star Trek.*
10. *Une petite île qui porterait mon nom.*

AU PAYS MERVEILLEUX DE LEGOLAND



Quand j'étais petit, je rêvais d'avoir les six boîtes Lego. Aujourd'hui, il faut être au moins Bill Gates pour toutes se les payer. Mais en ayant juste les deux dernières, on peut devenir Bill Gates (non garanti par le constructeur): il existe maintenant une interface analogique/digitale sur laquelle viennent se greffer des lego-interrupteurs, des lego-dominos, des lego-portes logiques, des lego-détecteurs de lumière, de chaleur et de mouvement, des lego-processeurs et tout le toutim, de quoi fabriquer soi-même un micro-ordinateur (enfin, disons un nano-ordinateur). Un jouet pas con du tout, et on ne connaît pas les gens de Lego. Ça s'appelle Control Lab aux États-Unis, et on ne connaît pas de date de commercialisation en France.

SANS FIL

Afin de vous laisser libre comme l'air, Creative Labs propose la gamme Aero. Aeromouse et Aeropen, respectivement souris et stylo pointeur, bénéficient de capteurs 3D leur permettant de fonctionner sans fil. Comment ça, 3D ? Ben oui, on pourra gérer les mouvements haut et bas. Ces engins issus de la recherche sur la réalité virtuelle, ne comportent aucune pièce mobile. Certains produits tel Dabbler de Fractal Design, Digital Morph de HCS Software, Power Tool de Kai ou encore Aldus Gallery Effects, feront l'objet d'une offre groupée en proposant logiciels et périphériques de pointage. Dorénavant, nos souris ne bloqueront plus à cause de la poussière, mais faute de piles.



La nouvelle version de Windows, appelée Chicago, n'oubliera pas l'univers du jeu. Microsoft a en effet annoncé qu'un cahier des charges ainsi qu'un outil de développement pour les jeux devraient être accessibles prochainement aux professionnels. Ils permettront de créer des jeux 32 bits dans les règles de l'art, ou du moins dans les règles imposées par le système d'exploitation. Cela dit, lors de la dernière "Computer Game Developers Conference", une version de Doom pour Windows a pu être admirée. ID Software devrait sortir ce produit — appelé très logiquement Windoom — vers Noël. Décidément, espérons que le DOS ne fera pas de vieux OS, euh, os.

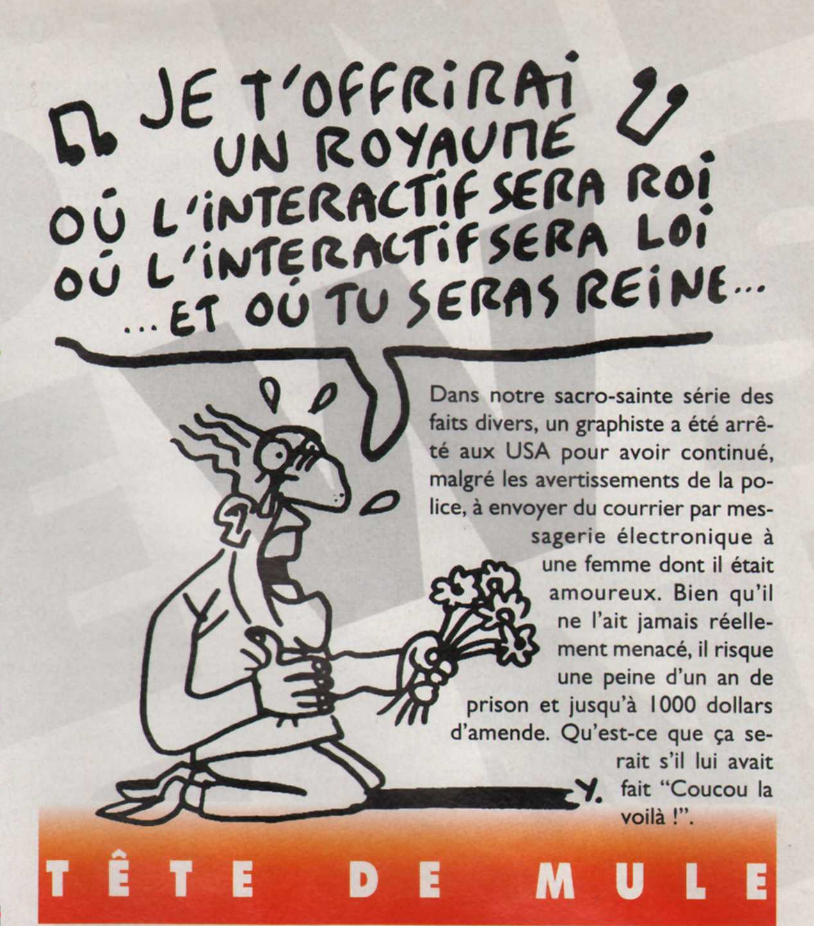
news

news

BORNE IN FRANCE



Berger allemand, survêt, pas de doute, nous sommes dans un supermarché. Auchan a en effet décidé d'équiper ses magasins de bornes interactives à écran tactile. On pourra y trouver de nombreuses informations, mises en valeur par un affichage en 16 millions de couleurs et accompagnées de sons et musique de qualité CD, le tout en français, anglais et catalan (et le breton alors ?). La société qui s'est chargée de la mise en place n'est autre que Infomédia ("Floppy", le premier canard sur disquette, "Explora", jeu d'aventure sur Atari, etc.).



Dans notre sacro-sainte série des faits divers, un graphiste a été arrêté aux USA pour avoir continué, malgré les avertissements de la police, à envoyer du courrier par messagerie électronique à une femme dont il était amoureux. Bien qu'il ne l'ait jamais réellement menacé, il risque une peine d'un an de prison et jusqu'à 1000 dollars d'amende. Qu'est-ce que ça serait s'il lui avait fait "Coucou la voilà !".

TÊTE DE MULE

No Sex

Albedo Daemons et Ivory organisent les 2, 3 et 4 septembre prochains la Sea Soft and Sun Party 94. Cette démo party, qui se déroulera à Saint Estève près de Perpignan, permettra aux participants de disputer des concours portant sur la meilleure musique, la meilleure démo et le meilleur graphisme, le tout sur PC et Amiga bien entendu. À la fin de chaque journée, une gazette sera distribuée aux participants. Bravo pour l'organisation, mais ce n'est pas tout : au programme, salle de repos, piscine, tennis et parking gardé. Il paraît même qu'il y aura des camions de Pizza (et des bétonneuses de ketchup ?). Prix pour 3 jours : 85 francs, c'est-à-dire pas cher du tout. Pour tout renseignement, contacter Jean-Pierre Porras, Maverick/Albedo Daemons, 79, rue du Roc-des-Isaros, 66240 Saint Estève.

Le petit chat est mort

Virtual Studio a repris les activités de la société Loriciel. Autour de Philippe Seban, l'ancienne équipe développera jeux, éducatifs et logiciels culturels sur Sega, Nintendo, CD-ROM PC et autres machines. Laurent Weill, président et fondateur de Loriciel, quitte ses fonctions pour rejoindre la société Wisiware afin de se consacrer à la télévision interactive. Cette fois-ci c'est sûr, il n'y aura pas de suite d'Aigle d'Or sur Oric Atmos.

ACCORD PARFAIT

Creative Labs et la division électronique d'IBM viennent de signer un accord portant sur la technologie Soundblaster. En clair, cela veut dire que les futurs Power PC et autre i86 pourront bénéficier d'une compatibilité Soundblaster en standard.

BELGES VOLANTS

Des fadas de Flight Simulator (4 et 5) ont récemment créé en Belgique un club exclusivement consacré à leur passion, club où des cours de pilotage sont dispensés et où l'on développe de nouvelles scènes pour le scenery Benelux. D'autres activités sont prévues et, si vous aimez FS et si vous êtes du coin, ce serait idiot de passer à côté. Tenez, pour vous motiver un peu plus, je vous donne leur adresse : Flight Simulator Club, rue Colonel Piron 175, B-4624 Romsee.

Artea Hypermedia s'apprête à lancer Napoléon. Ce CD-ROM pour PC et Macintosh, réalisé en collaboration avec Pathé Télévision, "Le point", La Réunion des Musées Nationaux et produit par Infogrames, s'appuiera sur une importante iconographie.

Wonder Landes

Le festival Genesia 94 se déroulera du 7 au 10 juillet à Hossegor, dans les Landes. La manifestation, qui se tiendra au Sporting Casino, permettra de découvrir les technologies de pointe dans le domaine du multimédia et de l'image de synthèse. Des conférences et ateliers ouverts animés par des participants du dernier Imagina, permettront de se familiariser avec ces nouveaux moyens de communication. À l'issue du festival, un jury d'universitaires décernera un prix à une animation en images de synthèse réalisée par des étudiants. Le droit d'entrée au Festival est fixé à 80 francs (60 francs pour les étudiants). Intéressant, mais un peu chérot, non ?

EPROMS

Sega, IBM et un grand revendeur américain se sont associés pour tester une nouveau système de distribution de jeux. Au lieu de stocker des centaines d'exemplaires pour le même jeu, le revendeur ne conservera qu'un original et, au moment de la vente, en copiera le contenu sur une cartouche vierge réutilisable. Si le test est convaincant, Sega pourrait étendre le principe aux revendeurs pratiquant la location.

SUR PLACE

L'association Initiative Organisation, parrainée par Michèle Alliot-Marie, ministre de la Jeunesse et des Sports et par François Bayrou, ministre de l'Éducation Nationale, s'apprête à lancer l'opération "À l'école du multimédia". Destinée à présenter aux jeunes, directement dans les écoles, les nouveaux matériels multimédia, et en particulier les CD-ROM, "À l'École du Multimédia" débutera en novembre de cette année à Saint Germain en Laye, qui fera office de ville pilote. En 1995, l'opération sera étendue à toute la France. L'initiative est intéressante, car pour une fois, la technologie ira au-devant de futurs utilisateurs qui n'auraient peut-être pas pris la peine de se rendre dans un salon spécialisé. L'opération sera articulée autour de trois axes : pendant la première semaine, des professionnels présenteront les produits aux enseignants, puis, pendant une journée, aux élèves. Ceux-ci pourront ensuite essayer le matériel pendant une semaine. L'opération se soldera également par l'attribution de trois trophées du "multimédia éducatif". Sera décerné un Trophée Étudiant, un Trophée Enseignant et un Trophée Experts (journalistes, professionnels).

LES TÉLEX

XXXXX La carte 3DO pour PC sortira à la fin de cette année.

XXXXX IBM utilisera sa licence Photo CD de Kodak dès la prochaine version de son système OS/2 (v.2.1) qui devrait sortir cet été.

XXXXX P6, le prochain microprocesseur d'Intel, pourrait équiper des stations de travail et des serveurs dès la fin de l'année prochaine. Naturellement, Intel ne confirme pas, le Pentium est encore un peu jeune et déjà bien attaqué par le PowerPC pour ne pas en plus se manger la concurrence précoce de son successeur.

XXXXX Deux étudiants américains sont en train d'adapter Linux (un clone d'Unix) sur Mac. Sortie prévue avant la fin d'année. Youpi.

XXXXX Le français Havas et l'américain New Line Cinema Corporation se sont associés pour créer NHL Partners LP, une société qui développera et distribuera des jeux vidéo, des produits multimédia et interactifs. Le premier produit sera une adaptation du film «The Mask». Y aura-t-il un «Deschiens'game» ou «Guignols'interactive VR multimedia»?

XXXXX A l'ambassade des États-unis à Paris, on joue à Doom et en réseau. Quand ils rentrent chez eux, ils disent à leur femme : «putain, j'suis crevé, j'ai éclaté du Serbe toute la journée». Bon courage, les gars !

XXXXX L'organisateur du salon micro-informatique Comdex a annoncé vouloir dorénavant refuser tout exposant qui proposerait des produits jugés trop sexy.

XXXXX La mère de Bill Gates vient de mourir d'un cancer. A 65 ans, elle était encore très active, puisqu'elle dirigeait, entre autres, une chaîne de télévision de Seattle. La légende veut que ce soit grâce à elle qu'IBM a fini par choisir, au début des années 80, le Dos de Microsoft pour ses PC.

XXXXX Intel et Hewlett Packard ont décidé de s'associer pour mettre au point de nouvelles technologies dans le domaine des stations de travail et, plus généralement, de l'informatique au boulot. Ils prévoient ça pour la fin de la décennie. C'est marrant, ça tombe juste pour le début du siècle, on voit d'ici la teneur des slogans publicitaires...

XXXXX Microsoft termine son année fiscale en Europe avec 20 % de ventes de plus que l'année précédente. D'après son président en Europe, les concurrents les plus sérieux sont Lotus et Borland, mais n'explique pas la baisse des prix par cette concurrence, mais plutôt par la chute du dollar. Ben tiens, vieux, on te croit. Quand on écoute les commerçants, leurs concurrents ne font jamais de mal, puisqu'ils sont - toujours systématiquement forcément à tous les coups - moins bons.

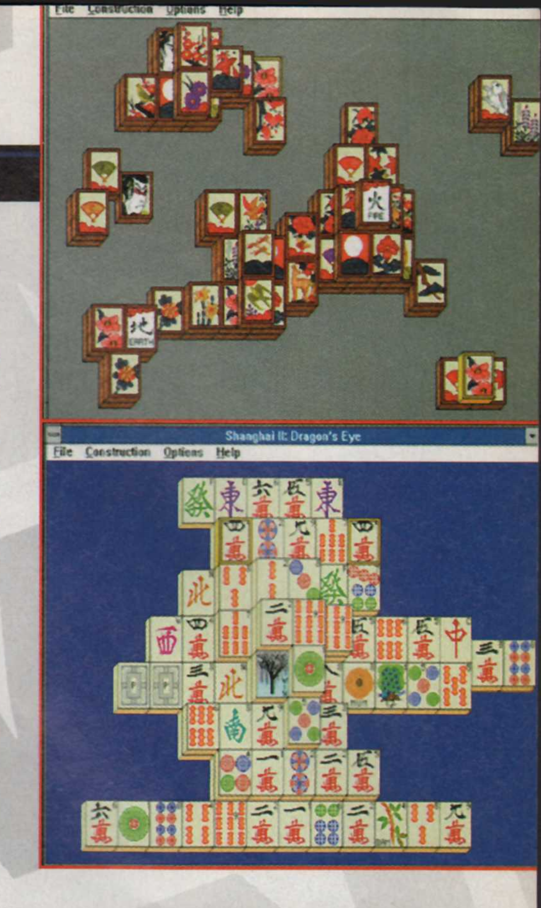
XXXXX Le coréen Goldstar, tout content de m'avoir récemment vendu une chaîne hi-fi (très mignonne, mais il manque l'avance rapide en lecture de CD), vient en plus d'annoncer la commercialisation de son compatible CD-I, qu'il compte plutôt orienter vers le marché professionnel. Son prix ? 1390 francs, mais Danboss l'a eu pour 890, l'ordure. Pardon ? Vous voulez le prix du CD-I, celui de la chaîne vous vous en contrefoutez ? Ah ben je ne l'ai pas, désolé.

XXXXX Psygnosis annonce la sortie prochaine de son jeu Microcosm sur 3DO.

XXXXX Spectrum Holobyte vient d'embaucher le mathématicien Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris et des jeux qui en découlent. Il est chargé de travailler sur de nouveaux jeux de réflexion. Ce qui serait bien, c'est qu'il les fasse très vite. Genre, quand vous reviendrez de vacances, hop, il y aura cinq ou six (allez, mille !) nouveaux jeux de Pajitnov chez votre revendeur habituel. J'arrête, je me fais du mal.

SUBTILES

Activision s'est enfin décidé à commercialiser une version Windows de Shanghaï II. Inspiré des règles du Mah-jong, Shanghaï II est un jeu simple à comprendre et passionnant à pratiquer. Avec cette version Windows, on peut enfin diposer d'un logiciel digne de ce nom pour se détendre entre deux parties de tableur ou de traitement de textes. Agrémenté de bruitages et bénéficiant d'un graphisme tout mignon, Shanghaï sous Windows tourne en mode "plein écran", ce qui est un peu décevant (si l'on réduit la fenêtre, on masque une partie jeu). Même avec ce défaut, Shanghaï II n'en demeure pas moins indispensable.



POMME OU CITRON

Cinq ans après le massacre de Tian An Men, Apple vient de commercialiser son PowerMac en Chine. Sur le Finder, la corbeille est remplacée par un char qui écrase les fichiers indésirables. Après quoi le Finder est tout propre, et on peut recommencer, comme ça, à l'infini, sans scrupule. Hein, Apple ? Sans scrupule, hein ? Oui, bon...

AVEC LE POWER BOOK ON EST BIEN PLUS LIBRE DE TAPER OÙ ON VEUT...

Y.

C'est Delphine Software International qui s'occupera de la distribution des jeux Sir-Tech (Bane of the Cosmic Forge, Crusader of the Dark Savant, etc.).

BIG BANG

"Une brève histoire du temps", la somme de Stephen Hawking sur l'origine de l'univers et son destin, devrait sortir en version CD interactive cet été sur PC et Mac. On y trouvera à la fois des extraits du bouquin et du film éponyme, ainsi que des démonstrations et animations créées spécialement pour l'occasion. Le tout est parrainé par la revue Scientific American, qui est une caution suffisante pour qu'on puisse affirmer sans l'avoir vu que le produit doit être très bon.

Il a été fabriqué environ 100 millions de CD-Roms l'an dernier (les disques, pas les lecteurs), tout confondu, dans le monde entier. Parmi ceux-ci, les CD-Roms de loisir (y compris les jeux, donc) représentent environ 20 % du marché.

Creative Labs a décidé de distribuer ses dividendes sous forme d'action. Et alors ? Et alors, le nombre d'actions va doubler et passer de 44 millions à 88 millions. 88 millions ? Je note et je m'en félicite.



Les frissons, l'émotion
... et l'addition en plus!
Dans Theme Park, le premier jeu Bullfrog de la gamme "Designer Series", vous allez concevoir et construire un monde de rêve. Des virages serrés de votre Circuit de Voitures aux tire-bouchons de vos Montagnes Russes, dont les wagons défient les lois de la gravité à plus de 150 km/h, vous devez réussir à créer le meilleur parc d'attractions du monde.
Le problème, c'est que vous devrez affronter toutes les complications du monde réel, et chacune de vos décisions affectera le succès de vos affaires. La quantité de sel dans les frites, le coût des jeux offerts, le budget alloué à la recherche.... tous ces éléments sont essentiels.
Avec trois niveaux de difficulté, vous pourrez choisir d'intervenir sur le marché boursier, ou simplement d'admirer le fonctionnement de votre parc. Mais faites en sorte que la nourriture soit irréprochable, sinon vos visiteurs risquent de marcher dans des flaques douteuses provenant d'estomacs contrariés.
Passez une journée inoubliable dans Theme Park avec Bullfrog... un voyage extraordinaire dans le monde des loisirs et des affaires!
BULLFROG™
PRODUCTIONS LTD
DISTRIBUTE PAR
ELECTRONIC ARTS®
EA DIRECT
Vous pouvez également vous procurer Theme Park directement chez EA. Téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.


theme PARK™
DESIGNER SERIES™ BY BULLFROG™
"C'est super, intéressant et drôle." GEN 4
"Un jeu immensément splendide et absolument captivant, un véritable travail de génie ... une oeuvre pleine de beauté et d'imagination."
95% PC Gamer
GAME OF THE MONTH PC GAMER July '94
DISPONIBLE SUR
PC, PC CD, AMIGA*, MAC, MAC CD, 3DO
JE CROIS QUE LES VISITEURS SERAIENT CONTENTS SI DES ARTISTES VENAIENT DISTRAIRE CEUX QUI S'ENNUIENT
EN PARTENARIA AVEC
LIVECASH MIDLAND
Bullfrog, Theme Park et Designer Series sont des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. • Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. • Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts • * Sur Amiga 1200 et Amiga 500 • Versions Mac et Mac CD disponibles en Juillet 1994 • Version 3DO disponible en Août 1994

ORIGIN
la réconciliation ?

LORD BRITISH À CŒUR OUVERT

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Origin est actuellement au coeur d'une polémique à cause d'Ultima 8, jugé trop lent par les possesseurs de configurations de base. Serait-ce à dire que l'éditeur PC par excellence connaît une baisse de forme ? Ce serait mal connaître Richard Garriott et Chris Roberts. Le premier répond à cœur ouvert à toutes les questions que vous lui avez posées, par Minitel interposé ; et le second vous livre tous les secrets du premier jeu à gros budget, j'ai nommé Wing Commander 3. Alors, après ça, si vous n'êtes toujours pas réconciliés, on ne peux plus rien pour vous.
Calor

Propos recueillis par Andrew Burgess

Chose promise, chose due. Dans Joystick n° 50, on vous avait proposé de poser vos questions à Richard Garriott, alias Lord British, l'éminent créateur de Origin et Ultima. Andrew Burgess l'a rencontré et lui a exposé tous les problèmes qui vous tenaient à cœur. Séquence franchise.

ULTIMA 8, UN JEU D'ACTION

Pourquoi avez-vous abandonné la ligne aventure de Ultima pour en faire un jeu d'action ? Comment avez-vous pu adhérer à un scénario aussi simpliste ? (Salvan, Darmash, Anpw, Meca, Midway)

Richard Garriott : Ce n'était pas mon intention de faire d'U8 un jeu d'action, je voulais juste ajouter de la flexibilité à certaines choses comme la construction du monde, améliorer l'interactivité en temps réel, les effets sonores, etc. Dans chaque épisode d'Ultima, nous nous sommes concentrés sur différentes caractéristiques. Dans U5, 6 et 7 par exemple, nous avons préparé la transition d'une interface clavier compliquée à une interface souris plus souple. À cause de cela, certains joueurs se sont plaints, considérant que cela contredisait l'esprit du jeu. De même, dans les récents Ultima, les jeux sont devenus de plus en plus gros. Avec U4, nous avions pensé avoir atteint le summum en terme de géographie et de gameplay. En fait, U5, 6 et 7 sont encore plus énormes. Avec U8, nous avions pris la décision consciente de revenir en arrière et de réduire son ampleur.

Vous aviez fièrement déclaré dans un magazine anglo-saxon à l'époque d'Ultima VII, que le combat n'avait qu'une place minime dans la série. Pourquoi avoir retourné votre veste ? (Ysselda)

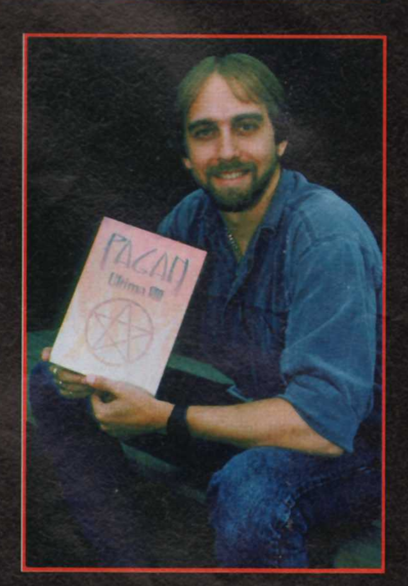
R.G. : Ce n'est pas le cas. Personnellement, je pense que les séquences de combats ont un impact mineur dans le déroulement du jeu, et fondamentalement, les jeux Ultima sont des jeux d'histoire. Pourquoi le joueur, en tant qu'Avatar, est-il motivé à faire certaines choses ? Avec la progression du scénario, un certain nombre d'événements, qui peuvent être des combats, ont lieu, et influencent l'issue de l'intrigue. Dans U8, il est possible d'éviter tous les combats et néanmoins de réussir à finir le jeu. Mais nous avons bien sûr consacré énormément d'efforts et de temps à développer les scènes de combats.

En simplifiant le scénario d'Ultima 8 au profit de l'action pour rendre la série plus accessible, n'aviez-vous pas peur de faire perdre à la série tout son charme, de décevoir les fans ? (Satanik, Midway, Yndr, Calor)

R.G. : Chaque épisode d'Ultima va plus loin que son prédécesseur, aussi bien en ce qui concerne les techniques que pour le scénario. Par exemple, les améliorations d'U7 étaient bien moins techniques que "scénaristiques", puisque le jeu était énorme. Dans U8, les améliorations portaient principalement sur la réalisation, mais nous n'avons pas réussi à mettre en place tout ce que nous voulions. Dans U9, nous envisageons de nous reconcentrer sur le fond, de retrouver l'esprit épique de Ultima. Mais nous avons besoin d'attirer de nouveaux joueurs si nous voulons continuer la série. Les jeux devenant de plus en plus chers à produire, nous devons trouver un compromis qui satisfasse en même temps les anciens et attire les nouveaux joueurs, pour amortir les coûts de développement.

BUG OU PAS BUG ?

Le pélerinage des Nécromanciers dans Ultima 8 semble impossible à effectuer. Y a-t-il une solution ? Est-ce un bug ? Le jeu n'a-t-il pas été testé ? (Salvan, Gghj, Necro)



R.G. : Bien sûr qu'il a été testé ! mais dans un jeu aussi imposant qu'U8, il est impossible de trouver et de corriger tous les bugs. J'ai besoin de plus d'éléments pour pouvoir répondre précisément à cette question, de savoir où se situe exactement le problème. Mais ce passage a été résolu et je sais que c'est possible d'y arriver, sinon nos testeurs n'auraient jamais pu finir le jeu. Les Nécromanciens sont essentiels à l'histoire et constituent une part importante du jeu, 1/4 en fait.

CRÉATIVITÉ

Origin manque de créativité en ce moment... – cf. Pacific Strike (Angel Heart) (Venom propose un Ultima Fighters Vs. Strike Commanders)...

R.G. : Je ne le pense pas. Mais pour lancer de nouveaux produits, nous devons d'abord nous occuper des "affaires courantes" afin d'obtenir assez de profits à investir dans les nouveaux projets. Ce sont toujours les mêmes "têtes pensantes" qui travaillent pour nous, produisant des Ultima depuis 12 ans et des Wing Commander depuis 7 ans.

Mais nous réfléchissons actuellement à une nouvelle gamme de simulations. Il y a également Bioforge qui sortira à Noël et nous avons commencé à travailler sur certains projets liés à la Réalité Virtuelle.

Depuis le rachat d'Origin par Electronic Arts, les titres s'enchaînent à vive allure, alors qu'à une époque, les jeux se faisaient attendre. Subissez-vous des contraintes de productivité au dépend de la créativité ? (Calor)

R.G. : Pas du tout. Tous nos produits récents étaient déjà en préparation avant la fusion. La seule conséquence est que nous avons désormais plus de ressources à injecter dans les futurs jeux, pour développer notamment la part créative.

Comptez-vous vous tourner vers d'autres types de jeux, différents des jeux de rôles et des simulateurs ? Ne pensez-vous pas que votre savoir-faire puisse servir la simulation, la stratégie, le sport, etc. ? (Slan)

R.G. : Effectivement, nous allons élargir l'étendue de nos gammes existantes, du moment que ce ne soit pas contradictoire. Nous n'avons pas de stratégie précise, mais nous sommes ouverts à de nouvelles idées. Nous avons étudié ce que représentait exactement la "patte" Origin, notamment par rapport à Electronic Arts. Par exemple, nous développons actuellement un jeu de golf qui sera édité par EA Sports, tandis que ShadowCaster de EA l'a été par nous, car il ne correspondait pas vraiment à leur gamme.

La Surenchère technique

Pourquoi les jeux Origin sont-ils de plus en plus exigeants techniquement ? Pensez-vous continuer en ce sens, ou allez-vous ralentir cette surenchère ? Comptez-vous vous établir une clientèle d'élite capable de changer de configuration comme de chemise ? (Destroy'y, Supa Saya, Tango, Ppcppcoog, Babyjo, Meca...)

R.G. : Il y a deux principaux problèmes : les configurations et la puissance de calcul. Généralement, les gens disent "c'est le meilleur jeu que j'aie jamais vu" et non "c'est le meilleur jeu que j'aie jamais vu tournant sur 386". Nous développons toujours pour le marché haut-de-gamme, mais nous ne voulons pas non plus aller trop loin et que personne ne puisse jouer à nos produits. Nous devons prévoir 18 mois à l'avance et ce n'est pas toujours facile. Regardez Strike commander, je pense que nous avons été très loin avec la version disquette, mais quand le CD a été disponible, les machines n'ont plus suivi.

Pour Noël, nous tablons sur le 486-DX33 comme machine optimum. Mais nous essayons également de tirer profit d'autres caractéristiques comme la RAM.

Au rythme où ça va, faudra-t-il un Pentium ou un DX4-99 pour Ultima 9 ? (Guigui3, Ulfang ; Stingray propose la Silicon Graphics)

R.G. : En aucun cas. Comme je l'ai dit, nous tablons sur un 486-DX33. Mais vous aurez besoin de 8 Mo Ram et du S-VGA.

L'exigence matérielle d'Ultima 8 qui, rappelons-le, rame même sur un 486DX2-66, n'est-elle pas contradictoire avec la volonté de vulgarisation de la série ? (Calor)

R.G. : Je ne suis pas entièrement d'accord. Avec U8, je dirais que la machine idéale est le 486DX2-66. Et c'est encore parfois trop rapide. Mais je voudrais que les choses soient plus fluides sur un 486DX-33.

Les possesseurs de configurations peu puissantes doivent brider Ultima 8 pour que ce ne soit pas trop lent : on enlève les bruitages, on réduit le taux d'animation, etc. Pensez-vous qu'ils peuvent néanmoins apprécier le jeu à sa juste valeur ? (Calor)

R.G. : J'admets que la bande-son est une part importante d'un jeu, elle tient un rôle essentiel dans nos jeux en tout cas. Et la bonne performance de l'animation requiert une meilleure machine. Mais nous avons essayé de rendre le jeu aussi intéressant et aussi performant que possible même pour les machines les moins puissantes.

La Programmation

Les jeux Origin sont de plus en plus exigeants techniquement. Est-ce parce que vous ne les optimisez pas ? (Loulouti)

R.G. : Non. Les routines ont été très bien optimisées. Mais j'admets que nous avons parfois trop demandé à la machine, en multipliant les opérations à effectuer.

Réalisme et Imagination

Le jeu de rôles est fondé originellement sur l'imagination. Avec le degré de réalisme et de détail atteint par les jeux de rôles micro actuels et notamment par Ultima 8, quelle part reste-t-il à l'imaginaire ? (Ulfang, Calor)

R.G : Préférez-vous lire un livre ou aller au cinéma ? Personnellement, je préfère le cinéma (NDLR : une autre solution consiste à profiter des deux !). Si on me donnait le choix entre des tableaux de chiffres et les personnages réalistes d'U8, j'opterais pour le réalisme. Je reconnais que l'utilisation de l'imagination est une activité importante, mais dans Ultima, je ne veux pas que les gens perdent leur temps à imaginer à quoi ressemblent les choses, mais les regardent, jouent, trouvent des solutions, etc. Ce sur quoi nous nous concentrons avec U9.

La Mort de Commodore

Que pensez-vous de la mort de Commodore ? Sans vous faire passer pour le diable, ne pensez-vous pas qu'en ayant mis l'accent sur le PC vous y avez un peu contribué ? (Calor)

R.G. : C'est bien la première fois que je m'entends accuser de cela. Je suis très honoré si quelqu'un pense que j'ai aidé à populariser le PC, mais je ne pense pas que ce fut le cas.

Chaque développeur a une plate-forme de développement privilégiée selon ce qu'il pense de ses capacités. À un moment, pour moi c'était l'Apple II, mais nous avons pratiquement fait faillite car tout le monde s'est brusquement tourné vers le PC et nous faisions tout sur Apple. En tant que développeur, je dois aller où le marché va.

Je pense personnellement qu'il y a de meilleures plates-formes que le PC. La 3DO, par exemple, est peut-être la meilleure machine actuelle, mais il y a une telle confusion que les consommateurs sont encore réticents à son égard. Ce dont j'ai besoin, ce que je voudrais, c'est une seule et unique plate-forme, n'importe laquelle plutôt que plusieurs.

Allez-vous soutenir l'Amiga ou allez-vous le laisser mourir ? (Egs)

R.G. : Non, simplement parce que son marché est trop réduit. Mais je serais heureux de parler à quelqu'un qui pense pouvoir adapter les jeux Origin en tant que licence pour les petits marchés, ou même pour le shareware.

Origin est avant tout une entreprise. Nous ne pouvons pas nous permettre de soutenir une plate-forme juste parce que c'est une bonne chose, car ça coûte de l'argent.

Ultima : Une Série Spirituelle ?

Croyez-vous en Dieu ? (Salvan)

R.G. : Non. Mais je crois fermement à l'éthique. Je voudrais d'ailleurs faire la distinction entre l'éthique et la morale, et ces idées constituent une part importante d'Ultima. Par exemple, si vous dites que les gens devraient éviter les rapports sexuels avant le mariage à cause des risques de maladies, c'est un point d'éthique pour moi. Si au contraire, vous dites que c'est à cause de la doctrine édictée par une certaine Église, c'est un problème de morale.

La création des "huit vertus" n'était-elle destinée qu'à un but ludique ou vouliez-vous faire passer un message ? (Salvan)

R.G. : Le nombre de huit n'est qu'un artifice "scénaristique". Néanmoins, les vertus traduisent effectivement un message. J'ai trouvé avec U4 qu'un système d'éthique qui explore les motivations derrière chaque action de bien et de mal, serait une bonne idée. J'ai établi une longue liste de mots appropriés que j'ai distillée dans les trois principes de "Vérité, Amour et Courage". Comme ça ne fonctionnait pas excatement comme je le voulais, je les ai répartis sur huit vertus.

Dans U5, je voulais développer l'autre possibilité – ce qui se passe quand un gouvernement commence à légiférer sur la morale. J'ai continué dans U6 où j'ai essayé de faire passer le message de la tolérance sociale en créant la ficton de la race des Gargouilles.

Dans Ultima VII, le Fellowship représente-t-il l'image que vous avez de l'Église actuelle ? (Salvan)

R.G. : Non, pas directement, mais il représente l'éclatement de l'Église en pseudo-scientifiques et autres groupuscules. En particulier, je pensais à L. Ron Hubbard et son Église de Scientologie, ou à des extrémistes religieux comme les télé-évangélistes par exemple. Il y a un contexte religieux dans U7. Pour moi, quand les divisions sociales – la disparité entre riches et pauvres par exemple – deviennent trop importantes, cela affaiblit la société même, favorisant la progression du mal.

Pourquoi avoir choisi la croix égyptienne (l'ankh) comme symbole de l'Avatar ? (Salvan)

R.G. : C'est le symbole égyptien de la vie et de la renaissance. Je voulais un symbole qui laisse une forte impression, sans connotation particulière. L'Avatar a été choisi pour les mêmes raisons (Avatar est littéralement l'incarnation de la foi ou de la philosophie).

Dupré reviendra-t-il ? Iolo qui a 200 ans, est-il immortel ? (Midway)

R.G. : Tout ce que je peux dire, c'est que Dupré va revenir, oui. Quant à Iolo, il n'est pas exactement immortel, mais il vivra pendant très longtemps, comme l'Avatar, parce qu'ils peuvent aller d'un monde à l'autre. En un sens, Iolo vieillit en même temps que le joueur, dans notre monde, d'un épisode d'Ultima à l'autre. Mais dans le monde fictif de Britannia, il a pu se passer cent ans.

Les Prochains Ultima

Quelle est la date de sortie d'Ultima IX ? (Crousillac, Ranma II)
R.G. : Il est prévu pour Noël 95.

Ultima IX et X seront-ils du même acabit que Pagan, c'est-à-dire axé sur l'action ? (Robert, Necro)
R.G. : Non, ils n'auront rien à voir.

Les prochains Ultima utiliseront-ils la même interface qu'Ultima VIII ? (Popo le Clown)
R.G. : En un sens oui, puisque ce sera toujours une interface souris. Mais les actions, les conversations seront probablement différentes.

Ultima X est annoncé en Réalité Virtuelle ? Info ou Intox ? (Midway)
R.G. : Il y a quelque vérité dans cette rumeur. nous développons actuellement quelques technologies de Réalité Virtuelle, et nous les essaierons certainement dans U10. Mais on n'en est pas encore là.

Pourquoi avez-vous décidé d'arrêter la série Ultima avec le 10e volet ? Estimez-vous avoir fait le tour de la question ? (Calor)
R.G. : Ce n'est pas vrai. Tant que les jeux seront bien reçus et seront satisfaisants du point de vue créatif, on continuera. Néanmoins, nous devons constamment améliorer nos technologies. En revanche, U9 et 10 seront les derniers jeux de la série à porter un numéro. Après, nous utiliserons de vrais titres.

Le scénario de la fin d'Ultima est-il déjà écrit ? (Midway)
R.G. : Sûrement pas !

Actualités

Comptez-vous faire des rééditions améliorées des anciens Ultima comme Sierra avec ses Quests ? (British)
R.G. : Ça ne fait pas partie de nos prévisions, mais c'est un sujet qui revient souvent à cause des investissements importants.

Pourquoi la version CD-ROM d'Ultima VIII n'a-t-elle rien de plus que la version floppy + le speech pack ? (Midway)
R.G. : Le CD d'U8 n'a jamais été prévu en version améliorée. Tout ce que nous voulions était d'offrir aux utilisateurs le choix entre installer le jeu d'un CD ou de huit disquettes, ce qui est plus contraignant.
Mais il y aura une version améliorée d'U8, entièrement parlée, etc. Nous espérons la sortir en septembre/octobre.

Ultima VIII est-il prévu sur Mac, CD32 et Mac ? (Mik74300, Julien, Lapinos)
R.G. : Pour Mac, oui.

Ultima Underworld III est-il prévu ? Avez-vous abandonné la série ? (Llolita, Calor)
R.G. : Ce n'est pas prévu. Nous espérons qu'il y en aura un, mais rien n'est commencé. Actuellement, Looking Glass, les développeurs, travaillent sur deux projets avec nous, dont System Shock.

Lord British et Ultima

Pourquoi avez-vous choisi le pseudo "Lord British" ? (Calor)
R.G. : Très franchement, on l'a choisi pour moi. Quand j'étais étudiant, j'ai pris des cours d'été pour apprendre à jouer aux jeux de rôles. Quelqu'un m'a dit bonjour et j'ai répondu. Ils ont déduit d'après mon accent que j'étais Anglais. Ça a duré toute la session, et quand j'ai commencé à produire des jeux, j'ai décidé de créditer Lord british comme co-développeur.

Jouez-vous encore chez vous ? (Oskourjmeu Noah)
R.G. : Ça fait très longtemps que je ne joue plus. Les deux derniers jeux que j'ai faits ont été Dungeons Master et Monkey Island 2, c'est tout !

Vous êtes l'une des stars des jeux vidéo. Comptez-vous écrire une autobiographie un jour prochain ? (Monper)
R.G. : Je trouve que c'est une idée très flatteuse, mais non, je ne l'ai pas du tout envisagé. Si les gens pensent que c'est projet intéressant, ça me fait plutôt sourire avec un grand plaisir, je dois l'admettre.
Tout ce que je peux dire, c'est que j'ai eu beaucoup de chance d'être au premier plan de cette industrie en pleine croissance. Faire partie des "vieux de la vieille" est une situation plutôt drôle.
Mais pour paraphraser Bruce Sterling (un auteur de cyberculture), c'est une tâche quasi impossible avec les jeux micro. Il a comparé les livres et les logiciels ; si vous arrivez à écrire ne serait-ce qu'un seul livre, même si ce n'est pas un succès, vous aurez au moins la satisfaction que votre travail va durer des années. Dans le domaine du jeu, c'est très présomptueux d'espérer la même chose, notamment à cause de l'avance technologique. Mon objectif, si ça devait en être vraiment un, est d'établir une séquence d'événements déterminants. Je veux, j'ai voulu que chaque Ultima soit d'assez bonne qualité pour générer une réputation qui perdure dans l'histoire des jeux.

Avez-vous déjà envisagé d'adapter Ultima en jeu de rôles de table ? (Dragmad)
R.G. : Oui, nous sommes en train d'en préparer un que nous testerons cette année au GenCon (la plus grande convention dédiée aux jeux de rôles, qui aura lieu en août dans le Milwaukee). Si tout se passe bien, nous espérons le sortir au cours de l'année qui suit. Ce sera un jeu de plateau, mais nous travaillons en même temps avec un éditeur pour écrire des source-books (des guides qui développent l'univers de jeu, les règles, etc.) permettant de jouer à Ultima en tant que jeu de rôles.

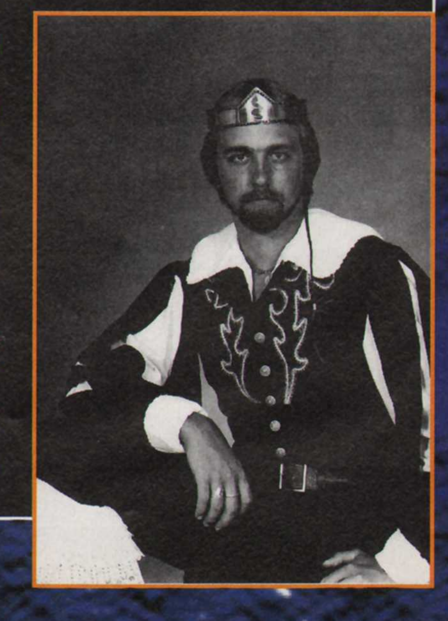
Combien gagnez-vous d'argent ? Donnez-nous un ordre de grandeur par rapport à Bill Gates. (Mic Dax)
R.G. : Il n'y a aucune comparaison. Bill Gates fait partie d'une autre catégorie. Mon salaire est très proche de celui de n'importe quel cadre dirigeant.

Comment analysez-vous les réactions négatives que vous avez reçues dernièrement (et notamment sur les forums Compuserve) ? Que comptez-vous faire pour regagner l'estime de vos fans ? (Lolita)
R.G. : Je pense qu'il est indispensable d'analyser la tendance des critiques, plutôt que de traiter chaque plainte. Nous récoltons toutes les informations et données, mais la vérité de ce que nous voudrions savoir peut être cachée dans tout cela.
Des milliers de personnes ont aimé les changements que nous avons adoptés, il y en a autant qui ne les apprécient pas. Nous devons maintenir le plus haut standard technique, mais d'un autre côté, il est difficile de trouver un juste milieu. En ce moment, je pense que le problème principal est cette question de plate-forme et de performance, c'est pourquoi nous tablons sur le 486DX-33.

J'ai entendu dire que vous venez d'acquérir de fabuleux objets. Pouvez-vous nous en parler ? (Andrew)
R.G. : Comme vous le savez, mon père était astronaute. Je ne sais pas s'il m'a directement influencé, mais il se trouve que j'ai développé un fort intérêt pour l'astronomie et l'espace. J'ai effectivement acquis dernièrement une grande collection d'instruments et d'objets victoriens en rapport avec l'astronomie. Plus récemment, j'ai essayé de compléter ma collection avec quelques objets modernes, la plupart dans les ventes aux enchères de Sotheby's. J'ai ainsi acquis des échantillons de sol lunaire. Récemment; un échantillon russe a été vendu au prix de 410 000 $ (en gros 2 000 000 F). J'avais participé aux enchères, mais j'ai abandonné à 400 000 $. Je savais depuis le début que Sotheby's s'était trompé dans ses estimations, puisque la mise à prix n'était que de 10 000 $.
Néanmoins, j'ai réussi à acheter un buggy lunaire russe ! C'est vraiment incroyable !

Comme les engins de H.G. Wells ? (Andrew)
R.G. : Exactement. En fait, je suis le seul particulier dans le monde entier à posséder un objet sur un corps céleste extra-terrestre, puisque ce buggy est encore sur la lune.
J'ai également une combinaison spatiale mais je n'ai pas eu l'occasion de l'essayer. J'ai entendu qu'un échantillon lunaire américain privé allait être vendu en Californie. Malheureusement, j'ai des doutes sur son authenticité car le gouvernement US distribue ses échantillons officiellement, juste à des fins scientifiques.

J'ai entendu une rumeur selon laquelle Richard Branson (Virgin Airlines / Virgin Games, etc.) s'est payé un ticket pour le premier vol commercial de la navette spatiale pour la lune. Le joindrez-vous ? Je veux dire que ce serait une super occasion de porter votre combinaison et de rendre visiter à votre buggy ? (Andrew)
R.G. : Si des tickets pour l'espace étaient vraiment disponibles, j'en achèterais certainement un. Mais là encore, je suis sceptique. C'est vrai que vous pouvez théoriquement acheter un vol pour environ 110 millions de dollars, et la navette pourrait transporter jusqu'à 50-100 passagers. Ça revient à 1-2 millions par personne, ce qui n'est pas complètement irréaliste (NDLR : pour le commun des mortels, si !).
Mais, malheureusement, la politique officielle de la NASA est de restreindre les vols à des fins scientifiques. Je ne pense donc pas que les vendeurs de ces billets détiennent réellement des options sur les vols commerciaux. Mais quand ils seront prêts, je serai là aussi.



UN BRAS DE FER ENTRE TERRE ET CIEL.

Après Comanche™, unanimement salué par la presse. Retrouvez la technologie révolutionnaire du Voxelspace™ dans ce simulateur de char d'assaut.

ARMORED FIST™

Disponible le 1er Septembre sur PC 3.5 et CD-ROM PC en version française intégrale.

UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
tél : 48 57 65 52

NOVA LOGIC™

Armored Fist, NovaLogic, Voxel Space, and the NovaLogic Logo are trademarks of NovaLogic, Inc.

Jouez et gagnez

36 68 22 24

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG



+

+



TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

WING COMMANDER 3

Alors que le cinéma fait de plus en plus appel à l'informatique pour réaliser ses effets spéciaux, le développement de jeux ressemble davantage chaque jour à une super production hollywoodienne. Avec son budget et son casting hallucinant, WC3 est en quelque sorte le premier "blockbuster" (film à gros budget et évidemment à gros succès) des jeux.

Le premier jeu à gros budget





Depuis notre dossier consacré à Origin en mars dernier, il ne se passe pas un jour sans que quelqu'un demande des nouvelles de Wing Commander 3. C'est qu'on en était à peine à la phase préparatoire, et il n'y avait pas grand chose de concret à montrer. Actuellement encore, le développement est loin d'aboutir, puisque le travail sur le jeu à proprement parler, vient à peine de commencer. Mais alors, me direz–vous, après avoir étudié attentivement la date de sortie prévue, qu'ont–ils fait jusqu'à maintenant ? WC3 marque une nouvelle étape technique dans la série : WC utilisait uniquement le graphisme ; WC2 a bénéficié d'un scénario digne de ce nom et de voix digitalisées ; WC3 combine les acteurs filmés aux images de synthèse. Chris Roberts est clair sur ce sujet : "Pour Wing 3, j'ai voulu raconter une vraie histoire et nous voulons élargir le marché des jeux actuel. Les industries du cinéma et du jeu sont désormais complémentaires et je pense qu'elles vont finir par fusionner. Auparavant, les jeux employaient du texte et du graphisme, désormais, ils utilisent du film et du graphisme." C'est par le tournage des scènes vidéo que la production de WC3 a débuté, et à cette occasion, Chris Roberts s'est exclusivement entouré de professionnels de Hollywood.

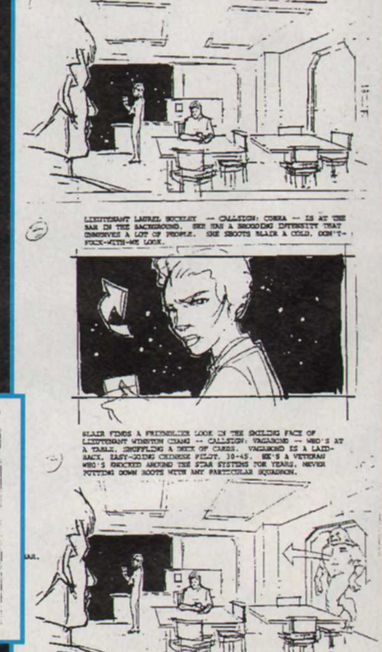
Au Commencement Était Le Verbe...

Comme tous les jeux, la production de WC3 a débuté par l'écriture du scénario. Chris Roberts a commencé par donner une ligne directrice au scénario. Celui-ci a ensuite été remanié par Donna Burkons, la productrice, qui a travaillé chez United Artists, 20th Century Fox et Disney, et deux scénaristes de la Guild of Writers (association professionnelle de scénaristes), Franck de Palma et Terry Borst. Pour ce faire, de Palma et Borst se sont rendus dans les locaux de Origin à Austin, Texas, États–Unis, et ont passé deux jours complets avec Chris Roberts qui leur a confié tous ses travaux préparatoires, croquis, etc. "On écrit généralement un script de 120 pages pour un film linéaire, mais dans un jeu, ça représente 300 pages. Il suit l'histoire principale, mais il peut y avoir plusieurs embranchements différents, plusieurs variations dans une même intrigue", dit Donna Burkons. Le scénario de WC3 se déroule en 2654, au moment où les Kilrathi, une race de chats humanoïdes extra–terrestres, semblent avoir pris le dessus dans la longue Guerre Galactique (c'était bien la peine de se battre, tiens !). Le seul espoir de vaincre les Kilrathi était le Behemoth, prototype d'une arme dévastatrice, capable de réduire en poussière une planète entière (ça me rappelle vaguement quelque chose). Malheureusement, les plans ont été dérobés par un traître qui ne s'est surtout pas gêné pour aller les confier à l'ennemi. Avant qu'il ne soit trop tard, le colonel Chris Blair, un pilote émérite qui a eu son lot de victoires et de défaites, doit commander un escadron de chasseurs pour combattre les Kilrathi, sauver les prisonniers de guerre, et trouver une solution pour mettre fin à la guerre. On retrouve dans le scénario de WC3, toutes les ficelles et tous les personnages qui ont fait la popularité des épisodes précédents : Hobbes, un Kilrathi qui a trahi sa race pour se joindre aux forces terriennes, Maniac, un fougueux pilote qui ne fait aucune distinction entre allié et ennemi, et Rachel, une magnifique femme–pilote dont la beauté n'a d'équivalent que son orgueil. Après deux mois de travail, le script final est accepté et Marc Bird, un designer qui a travaillé pour le cinéma, a conçu le storyboard.



La Pré-Production

Donna Burkons est ensuite chargée de réunir l'équipe de tournage, de trouver le studio et simultanément, de réaliser le casting, faire passer les auditions et sélectionner les acteurs. "Nous voulions utiliser des acteurs professionnels, et nous voulions un casting talentueux. C'est pour ça que nous sommes allés à Los Angeles, car c'est là qu'est le vivier", dit Chris Roberts. Le casting final prouve qu'il a eu tout à fait raison : Mark Hamill (Blair), Malcom McDowell (Tolwyn) et John Rhys-davies (Paladin), entourés de plusieurs autres acteurs moins connus mais non moins doués, forment une distribution qu'on imaginait mal dans un jeu. On ne connaît pas la raison précise du choix de Mark Hamill, mais il est fort à parier que Chris Roberts voulait aller au bout de son rêve de Guerre des Étoiles. Il insiste d'ailleurs sur l'importance de la pré–production : "En informatique, vous pouvez toujours foncer et vous débrouiller, mais pas au cinéma. Tout doit être planifié à l'avance, car les jours de tournage coûtent



très cher et il ne faut pas les gâcher." Parallèlement, Frank Savage, le directeur du projet et Chris Douglas, le directeur artistique, ont commencé la création des décors sur Silicon Graphics. L'équipe des sept graphistes de WC3, travaillant à la fois sur 3D Studio (qui sert de "simulateur" à Alias, le logiciel 3D sur Silicon), Alias donc, et divers autres outils plus traditionnels (Animator Pro, Deluxe Paint, et Photoshop), ont ainsi produit quelque 500 décors qui serviront de repères pour le tournage des séquences filmées. À titre de comparaison, et alors que le développement de WC3 est loin d'être achevé, ce troisième épisode comprend dix fois plus de graphismes que WC2. Mais qui dit "vidéo", dit également "compression", et un énorme travail a été consacré à l'élaboration d'un logiciel de compression performant. Ils ont ainsi réussi à compresser 650 Mo en 3 Mo (ce qui fait grosso modo un taux de 200:1 !) et obtenu une vitesse de compression/décompression des plus remarquable : les vidéos "tournent" à 15 images/seconde sur un 486–25, et à 25 images/seconde sur un 486–66.





UN FILM DE 2 HEURES



Après Luke Skywalker, Mark Hamill est Chris Blair

Pour tous, et encore plus, les fans de jeux micro, Mark Hamill reste l'incarnation de Luke Skywalker dans l'inégalable (et inégalée) trilogie de George Lucas, "La Guerre des Étoiles". Malgré le succès remporté par la saga, la carrière de Mark Hamill piétine. Il faut dire que seul Harrison Ford a su choisir des rôles à la mesure de son talent, malgré Han Solo et Indiana Jones. Mark Hamill a beaucoup travaillé pour la télévision et le théâtre où il a succédé par exemple à David Bowie dans "Elephant Man", et incarné le rôle–titre dans la pièce "Amadeus". Plus récemment, il a doublé la voix du Joker dans la série animée "Batman" (sur France 3), et fait une apparition spectaculaire en "super villain" dans la série "Flash" (sur M6). À l'époque du Jedi, il avait déclaré : "trop âgé pour jouer les adolescents et trop jeune pour incarner quelqu'un ayant pleinement vécu, peut–être devrais–je me retirer et faire un comeback comme Martin Sheen" (in Hors–Série Starfix – "Le Retour du Jedi" – 1983). Apparemment, il a décidé de faire son comeback dans les jeux micro (c'est l'une des voix de Gabriel Knight CD), et tant mieux.

Joy : Connaissiez–vous bien les jeux micro avant de participer à Wing Commander 3 ?

Mark Hamill : Disons qu'ils n'étaient pas tout à fait inconnus pour moi. Après tout, j'ai doublé un des personnages de Gabriel Knight (de Sierra pour la version PC CD–Rom). Mes fils sont bien sûr plus au courant que moi sur les loisirs interactifs, mais je m'y intéresse de plus en plus en tant qu'utilisateur.

Joy : Puisque vous tournez dans l'un d'eux, dites-nous comment ça se passe ?

M.H. : J'aime les défis. Mais en même temps, j'ai aussi peur de l'inconnu. Il y a parfois tant d'ambiguité, différentes réponses à donner à différents interlocuteurs, que j'ai besoin que Chris (Roberts) me rassure sur la justesse de mes performances. Mais maintenant que j'ai compris ce qu'ils essaient de faire, c'est génial. Il y a une magnifique distribution, de grands seconds rôles : Tom (Wilson) est l'un des acteurs les plus spontanés et les plus drôles à qui j'aie donné la réplique. Néanmoins, il faut que je reste sérieux comme le demande mon rôle.

Joy : Un nouveau Luke Skywalker peut–être ? Ne vous êtes–vous jamais senti prisonnier de ce rôle ?

M.H. : Non, et j'essaie d'aller de l'avant. J'ai fait du théâtre à New York, j'ai doublé le Joker dans la série animée "Batman". J'ai pu faire la plupart des choses que je voulais, et il reste encore de nombreuses directions intéressantes. C'est une nouvelle forme de divertissement avec de nouveaux horizons et des possibilités infinies. Je pensais que c'était une forme anonyme du jeu d'acteur, un peu comme quand on travaille à la radio, inconnu sauf pour le petit groupe de fans de jeux. Je ne savais pas que Steven Spielberg et George Lucas étaient également impliqués dans les jeux micro. De toute façon, ce rôle de Blair me paraît comme une progression naturelle. Luke était un paysan à la base tandis que Blair est un pro.

Joy : Avez–vous dû changer votre jeu ou votre façon de travailler ?

Vous savez, j'ai suivi des cours d'art dramatique, mais je n'ai jamais été préparé à ça. Ça me rappelle les comédies musicales que j'ai faites sur scène : je n'y étais pas non plus préparé, mais j'ai réussi. Avec les productions interactives, je pense qu'on a beaucoup plus de "devoirs à la maison" à faire. Par exemple, Chris a produit un vaste éventail de décors que nous devions étudier pour prendre nos marques notamment.

George Lucas m'a dit, il y a dix ans, que tous les films seraient faits de cette façon, en utilisant le blue et le green-screen. On retire tous les décors, tous les meubles. C'est plus difficile car on ne peut s'appuyer que sur peu de choses pour se placer et se déplacer, mais peut-être est-ce une forme plus pure du jeu d'acteur également. Les acteurs jouent la comédie avant tout, ils appartiennent au monde du semblant.

Quand j'ai fait "Amadeus", je connaissais tout de la pièce. Maintenant, je dois faire complètement confiance à Chris pour me diriger dans les différentes variations, et je dois être juste au fond de moi pour obtenir ce que je veux. C'est très motivant.

Joy : Comment s'est passé le travail avec Chris Roberts pour ses débuts de réalisateur ?

M.H. : Très bien ! Si personne ne me l'avait dit, je n'aurais jamais pensé qu'il faisait ça pour la première fois ! C'est très facile de travailler avec lui. Et il EST Wing Commander. Il a une compréhension complète de ce qu'il veut, et je suis très content d'y apporter ma pierre.

Silence... Moteur !

Une fois les décors achevés et le logiciel de compression écrit, le tournage des séquences filmées a pu commencer. “Le cinéma est ma seconde passion et j'ai toujours voulu rendre les Wing Commander aussi cinématiques que possible. J'adore raconter des histoires, et ça m'a donné l'envie de diriger des acteurs. Ça me plairait énormément de pouvoir réaliser un vrai film, linéaire, puis de revenir pour faire un gros jeu”, dit Chris Roberts. Mais ses débuts de réalisateur parmi les professionnels du cinéma, ne se sont pas déroulés sans angoisse : “J'étais très anxieux, je me suis posé plein de questions du genre ‘et si ça ne marchait pas, et si c'était trop difficile’, etc., mais ils ont tous été super, très coopératifs, compréhensifs et enthousiastes. Ça a été un formidable travail d'équipe. C'est essentiel, mais ce n'était pas gagné d'avance.” Pendant les 25 jours de tournage (en comparasion, il faut en moyenne 18 à30 jours pour un téléfilm), Virgil Harper, le directeur de la photo, a suivi scrupuleusement le script qui en planifie le déroulement jour par jour. Le rituel du tournage de chaque prise est toujours le même. On prépare d'abord la scène : Chris Roberts donne ses indications aux acteurs, on règle les lumières, la position et l'angle des caméras, on répète une ou deux fois, puis on tourne. Il a fallu en moyenne cinq ou six prises avant que la scène ne soit “dans la boîte”. Contrairement aux films, cependant, certaines scènes sont refilmées avec d'autres réglages/angles de caméras, pour donner assez de matière au montage. Des effets spéciaux de cinéma ont été utilisés, notamment pour l'animation des têtes de Kilrathi portées par les acteurs. Le procédé utilisé est l'Animatronix qui permet de diriger à distance, avec une télécommande, les mouvements des yeux, de la bouche, etc. La manipulation de ces masques a été effectuée par la même société qui avait travaillé sur le film des Tortues Ninjas. En tout, plus d'une centaine d'heures ont été filmées en Betamax.



La Post-Production

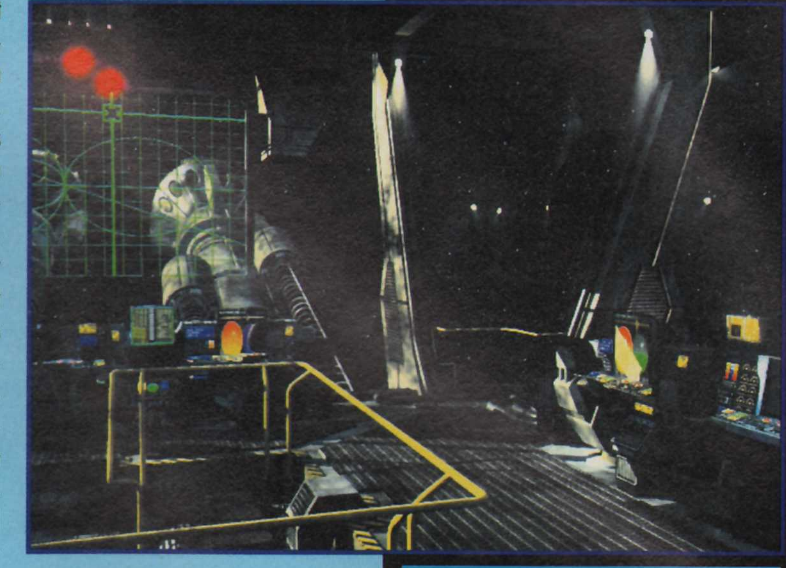
Une grande partie de la post–production (montage, digitalisation, etc.) a été effectuée plus ou moins immédiatement après les prises de vue, sur le plateau-même. Il faut d'abord digitaliser les séquences en basse résolution, puis on les inscrit sur les disques durs (2 x 9 Go !). Le montage proprement dit est effectué dans un studio approprié, où deux moniteurs auront éliminé les 2/3 des prises dès le premier montage. À la fin de chaque journée, Chris Roberts sélectionne les scènes à garder et qui seront importées dans les décors correspondants. La grande difficulté a été de combiner les prises de vues réelles et les décors informatiques. En effet, la perspective des prises de vue réelles est légèrement déformée à cause de la lentille de l'objectif, tandis que les images créées sous Alias sont complètement linéaires. Il a donc fallu apprendre à compenser cette distorsion, ce qui n'était pas évident. Wing Commander 3 n'est fort heureusement pas composé que de scènes filmées, mais comme je le disais précédemment, le travail sur le jeu vient à peine de débuter, et seuls les premiers modèles 3D de vaisseaux ont été réalisés. Il est donc pour l'instant difficile d'en dire plus et on ne peut que “spéculer” sur les caractéristiques prévisionnelles du jeu (cf. encadré “Wing Commander 3...”). On aura l'occasion d'en reparler.

Calor

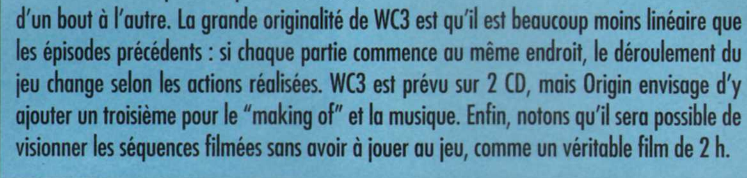
En collaboration avec Andrew Burgess



Wing Commander 3 : Enfin, le S-VGA



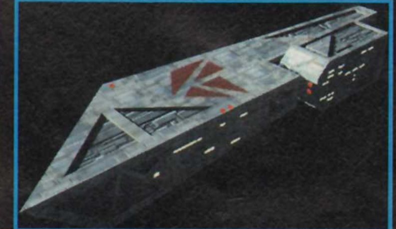
WC3 reprend toutes les recettes qui ont fait le succès de la série. Frank Savage, le directeur du projet, affirme qu'un 486–33 sera suffisant et qu'un 486–50 sera l'optimum. Les graphismes en Super-VGA ne seront pas compressés pour gagner en rapidité et en fluidité : ils tourneront à 7–8 images/seconde, mais avec une carte vidéo rapide, 10–12 images/seconde. WC3 fonctionne sur les principes de Strike Commander : on peut choisir son co-équipier, on lui donne des ordres, etc. L'intelligence artificielle des ennemis a été réduite probablement par rapport à celle de Privateer, pour ne pas décourager les joueurs. L'univers de jeu est particulièrement vaste puisqu'en “afterburner” (environ 1 300 mètres/seconde), il faut 4 heures de jeu réel pour le traverser



d'un bout à l'autre. La grande originalité de WC3 est qu'il est beaucoup moins linéaire que les épisodes précédents : si chaque partie commence au même endroit, le déroulement du jeu change selon les actions réalisées. WC3 est prévu sur 2 CD, mais Origin envisage d'y ajouter un troisième pour le “making of” et la musique. Enfin, notons qu'il sera possible de visionner les séquences filmées sans avoir à jouer au jeu, comme un véritable film de 2 h.











WING COMMANDER ARMADA

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : JUILLET

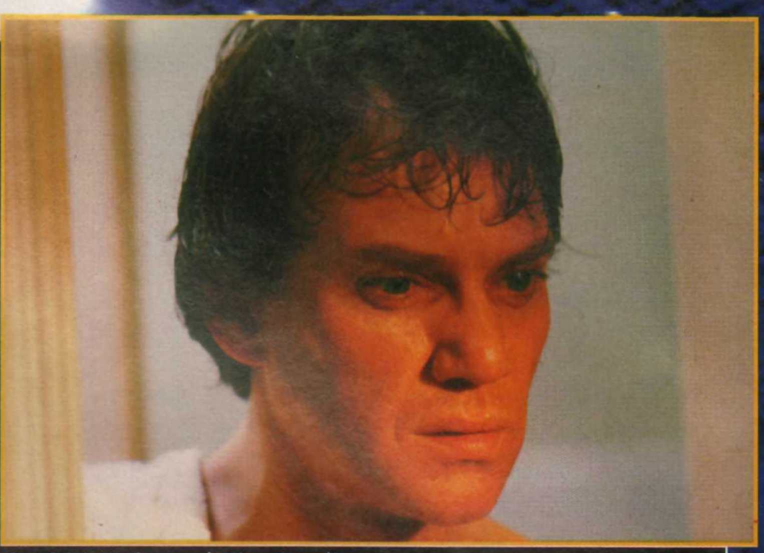
En attendant Wing commander 3, vous pouvez toujours passer vos vacances avec Wing Commander Armada. Les principaux atouts de cette nouvelle exploitation de la série sont d'une part le jeu à deux, soit en modem, soit en réseau, voire sur le même écran divisé en deux ; et d'autre part, la possibilité de jouer dans le camp des Kilrathi. Pour finir avec le jeu proprement dit, notons que Wing Commander Armada comporte toute une phase stratégique où il faudra déployer des tactiques à adopter par les différents chasseurs d'un escadron. Techniquement, Wing Commander Armada bénéficie de quelques améliorations qui, si elles ne sont pas aussi spectaculaires que WC3, sont les bienvenues, notamment au niveau des graphismes (qui sont aussi beaux que ceux de Privateer).



Also Starring...

Pour le premier jeu à gros budget, Origin s'est assuré le concours d'acteurs professionnels plus ou moins célèbres, et affirme ainsi sa volonté d'élargir le marché de la micro ludique.

Un casting d'enfer !



Malcom McDowell (Tolwyn)

Malcom McDowell a acquis la notoriété avec le mythique "Orange Mécanique" de Stanley Kubrick, après lequel il a fait des apparitions marquantes dans "C'était demain", "La Féline" et "Caligula". Récemment, il a joué dans "The Player" de Robert Altman, le très controversé "Bopha", et l'inédit "Milk Money" avec Melanie Griffith.



John Rhys–Davies (Paladin)

Si le nom de John Rhys–Davies est peu connu, son visage est familier grâce à ses apparitions dans "Les Aventuriers de l'Arche Perdue" et "Indiana Jones et la Dernière Croisade", où il incarne Sallah, l'ami égyptien de Indy. Diplômé de la Royal Academy of Dramatic Arts, John Rhys–Davies a commencé sa carrière au théâtre dans de nombreuses productions shakespeariennes. Il a également eu des rôles importants dans "Tuer n'est pas jouer", "Victor, Victoria" de Blake Edwards avec Julie Andrews, etc. Actuellement, on peut le voir dans la nouvelle série "Les Incorruptibles" (sur M6). Depuis peu, il s'est adonné à l'écriture de scénario, et deux de ses travaux sont actuellement adaptés par les majors américaines.

Thomas F. Wilson (Maniac)

Thomas F. Wilson a joué dans les "Retour vers le Futur" de Robert Zemeckis où il était le "méchant de service", le brutal Biff. On l'a également vu dans plusieurs films et séries dont "Tales from the Crypt".



Ginger Lynn Allen (Rachel)

Cette actrice aux charmes ravageurs (dixit Andrew) et qui a participé à "Young Guns 2" où elle était la seule femme de la distribution, a commencé sa carrière dans des films "adultes". Elle a également beaucoup travaillé pour la télévision.

Jennifer MacDonald (Flint)

Jennifer MacDonald, vue récemment dans un rôle de cyborg dans "Terminal Force", est une "cascadeuse" accomplie. Fervente des arts martiaux, elle étudie actuellement au Kenpo Karate et est ceinture violette de Tae Kwon Do. Après son High School Diploma (l'équivalent du Bac), Jennifer s'est engagée dans les forces armées où elle est devenue "agent de liaison" des États–Unis au Moyen-Orient. Polyglotte, elle maîtrise l'anglais bien sûr, mais aussi l'espagnol, le français et l'arabe. Ses apparitions au cinéma, à la télévision et au théâtre sont nombreuses, mais peu marquantes en France.

Joshua Lucas (Flash)

Joshua Lucas a principalement travaillé pour la télé où il a notamment participé à la série "Parker Lewis" (TF1).

Wing Commander 3 en novembre prochain sur vos écrans PC CD-Rom !



Et si vous offriez un pack multimédia à votre PC ?

On vous avait prévenus. Ils sont là, ils grouillent dans les tests de Joy et dans les rayons des bonnes crémeries : les jeux sur CD ont commencé à nous envahir et c'est pas près de se calmer. Or, on le sent bien, vous allez craquer et vous précipiter vous aussi pour acquérir la panoplie du parfait petit joueur multimédia. "Quel lecteur CD est le plus rapide ?". "Quelle carte son faut-il pour aller avec ?". Alors, en attendant les packs Réalité Virtuelle (voir Joystick N° 64), voici un dossier pour vous guider dans le monde merveilleux des packs multimédia.

PAR IAN SOLO



CHOISIR UN LECTEUR DE CD-ROM

Un bon pack multimédia c'est avant tout la combinaison d'une carte audio et d'un lecteur de CD, et cela revient moins cher que si on les achète séparément.
En plus, on est sûr qu'ils vont bien ensemble et ne posent pas de problèmes de compatibilité.
La valeur ajoutée réside aussi dans les accessoires (enceintes amplifiées, micro, joystick) et dans les logiciels et jeux sur CD fournis dans le pack. Mais si votre budget est déjà bien entamé par les vacances ou tout simplement si vous ne voulez pas vous séparer de votre bonne vieille carte son, nous vous proposons aussi des packs lecteur CD + jeux.
Voici tous les points à examiner de près avant de vous choisir un lecteur de CD-ROM pour la vie :

● LA VITESSE

Deux paramètres déterminent la vitesse du lecteur : le temps d'accès et le taux de transfert.
Le taux de transfert, mesuré en kilo-octets (Ko) par seconde, est la quantité d'informations transmises en une seconde au PC par le lecteur de CD. Les lecteurs double vitesse ont un taux de transfert de 300 Ko/s : c'est le minimum conseillé par la norme MPC2. Mais aujourd'hui apparaissent des lecteurs triple ou quadruple vitesse dont le taux de transfert dépasse les 600 Ko/s. Ainsi, le Digital Edge 3x de Creative annonce fièrement 450 Ko/s.
Le temps d'accès est le temps que met la tête de lecture pour accéder à un fichier. Il varie entre 200 ms pour les meilleurs et 1s. Entre nous, pour de bonnes performances, il ne doit pas être supérieur à 400 ms. De toute façon, ça se traîne par rapport à un disque dur dont le temps moyen d'accès se situe entre 10 et 20 ms !

● INTERNE OU EXTERNE

Le lecteur de CD peut être installé à l'intérieur de votre PC pour peu que vous ayez un emplacement 5 pouces 1/4 de libre (emplacement prévu pour un lecteur de disquettes ou un disque dur). Sinon, il ne vous reste plus qu'à jeter votre PC. Euh, non je voulais dire qu'il reste la solution du lecteur CD externe. D'ailleurs, Media Vision propose le Reno, un lecteur non seulement externe mais aussi portable puisqu'il est équipé de batteries rechargeables.

● L'INTERFACE

La carte contrôleur permet de connecter le lecteur CD à votre PC. Si vous êtes déjà équipé d'une carte son, il y a de grandes chances pour qu'elle soit munie d'une interface CD-ROM, ce qui vous permet de faire l'économie d'un connecteur sur le PC. Sinon, vous avez le choix entre une carte Bus AT et une interface SCSI. Le Bus AT assure un transfert de 8 Mo/s. L'interface SCSI permet de gérer jusqu'à 7 périphériques et offre, pour sa part, un taux de transfert de 40 Mo/s (SCSI-2). Sachant que le taux de transfert maximal d'un lecteur CD n'est de toute manière que de 600 Ko/s, l'intérêt du SCSI, plus cher, est surtout de pouvoir connecter plusieurs périphériques. Notons également que certaines cartes son possèdent un connecteur SCSI.

● TIRROIR OU CADDIE

La bataille fait rage entre les partisans et détracteurs des deux systèmes. Dans un cas, le CD doit être placé dans un boîtier (le caddie) que l'on insère ensuite dans le lecteur : solution robuste, mais pas très pratique. Dans l'autre cas, la manipulation est la même qu'avec une platine CD audio, donc très ergonomique. Par contre, attention de ne pas donner un coup sur le tiroir quand il est en position ouverte au risque de ruiner la tête de lecture du lecteur CD !

● COMPATIBILITÉ XA ET MULTISESSION

Un lecteur compatible XA inclut un dispositif qui permet de décoder les données sonores et vidéo compressées sur des pistes entrelacées. Les lecteurs XA multisession sont en outre capables de lire les PhotoCD selon le principe de codage, propriétaire, de Kodak. On vous disait bien que c'est l'ère du multimédia.

● MÉMOIRE CACHE

La mémoire cache permet de stocker plus d'informations que celles qui ont été demandées par l'utilisateur afin d'accélérer une lecture ultérieure (NDLR : le principe du "ce qui est fait n'est plus à faire" s'applique en effet aux fichiers ou à leurs adresses. Si le CD sait sur quelle piste chercher une info, c'est toujours autant de secondes de gagnées). Elle doit être de 64 Ko pour satisfaire la norme MPC2, mais peut atteindre 256 Ko.



Exemple type d'un pack multimédia complet: lecteur CD, carte son, enceintes, microphone et une foultitude de logiciels sur CD

5 VITESSES OU BOITE AUTOMATIQUE ?

Double vitesse. Voilà, c'est pas compliqué, vous devez prendre un lecteur CD double vitesse. Et pourquoi donc, me direz-vous ? Je vous donnerai trois bonnes raisons. D'abord, "double vitesse" c'est plus rapide que "simple vitesse" (ben oui, puisque c'est pratiquement le double) ; et il en faut bien, de la vitesse, pour que les temps de chargement des superbes animations en images de synthèse et la phrase que vous êtes en train de lire ne se transforment en course d'endurance. Ensuite, ils sont aujourd'hui à peine plus chers que les "simple vitesse" (300 F de plus). Enfin, et cela tombe bien, tous les CD du dossier sont des "double vitesse".

LA NORME MPC

Microsoft et ses petits copains ont établi une liste de caractéristiques minimales permettant de qualifier un PC de multimédia. Ainsi naquit la norme MPC1 qui prévoyait en gros l'utilisation d'un PC à base de 386 SX équipé de 2 Mo de RAM, d'une carte sonore 8 bits, d'un écran VGA 256 couleurs, d'un disque dur de 30 mégas, d'un lecteur de CD simple vitesse (150 Ko/s et 500 ms de temps d'accès) et de Windows le Magnifique. La technologie évoluant, le MPC1 a aujourd'hui cédé la place au MPC2 encore plus performant: 486 SX, 8 Mo de RAM, 200 Mégas de disque mou, une carte SVGA de 65536 couleurs, une carte sonore 16 bits et un lecteur de CD. Pour que le lecteur de CD-ROM souscrive à la norme MPC2, il doit présenter un taux de transfert de 300 Ko/s au moins (double vitesse), une mémoire cache de 64 Ko et un pilote permettant de lire les CD-Audio.

Pour ceux qui sont déjà équipés d'une bonne carte son, voici des packs lecteur CD + jeux. Vérifiez au passage si votre carte son ne fait pas également contrôleur CD, ce qui vous fera faire l'économie d'un slot. Sinon, pas de soucis, tous les lecteurs sont accompagnés de leur carte d'interface.

LES PACKS A MOINS DE 1800 F TTC



CD SYSTEM

Constructeur/Distributeur : UBI SOFT
Lecteur CD-ROM : MITSUMI FX001D
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Megarace
Prix : 1 490 F TTC

Première entrée du dossier : un lecteur CD Mitsumi et un jeu CD-ROM pour moins de 1 500 F, que demander de plus ?



CD SYSTEM II

Constructeur/Distributeur : UBI SOFT
Lecteur CD-ROM : MITSUMI FX001D
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Megarace, Myst
Prix : 1 690 F TTC

Après un rapide calcul de tête, je peux vous annoncer fièrement que cela fait le CD Myst à 200 F. Bon plan, non ?



Kit CD-ROM DOUBLE VITESSE

Constructeur/Distributeur : GUILLEMOT
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Megarace, Rebel Assault et Myst
Prix : 1 790 F TTC

Après un rapide calcul de tête, je peux vous annoncer avec joie que cela fait le CD Rebel Assault à 100 balles. Très bon plan, non ?

GÉNÉRATION CD

Ou comment, en quelque dix années, ce petit disque de polycarbonate de 12 cm aura bouleversé l'électronique grand public.

1982 est l'année de la commercialisation du CD-DA (Compact Disc Digital Audio, le CD quoi !) répondant aux spécifications définies par Philips et Sony dans le "Red Book", à ne surtout pas confondre avec le Little Red Book de Mao. Ses performances audio sont pourtant révolutionnaires : échantillonnage à 44,1 Khz et quantification sur 2 octets et tout ça en stéréo pour rassembler 74 mn de musique sur une seule face.

En 1985, l'informatique s'empare du support : c'est le CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory), conforme au "Yellow Book" de Philips et Sony, toujours eux (NDLR : à ne pas confondre avec le "Little Yellow Book" de... euh... Non rien). La capacité utile du CD-ROM est de 553 à 631 Mo suivant le degré de correction d'erreurs, ce qui représente plus de 150 000 pages de texte. Du coup, on définit une nouvelle norme ISO 9660 qui précise les caractéristiques des données stockées sur les disques CD-ROM, mais aussi sur les CD photo.

En 1988, le CD-ROM se met au multimédia : c'est le CD-ROM XA (Compact Disc Read Only Memory eXtended Architecture). Les données sons et vidéo compressées sont placées sur des secteurs entrelacés, ce qui permet de lire en même temps des images vidéo animées et des sons compressés. Le pied !

Le CD-I (Compact Disc Interactive) est commercialisé depuis 1991, à partir du "Green Book" de Philips et Sony.

Une évolution technologique majeure va marquer le monde du CD à la fin 1993. La vidéo numérique plein écran arrive grâce au procédé MPEG-1 (Moving Pictures Experts Group) de compression de débit. Les CD-FMV (Compact Disc Full Motion Video), conformes au "White Book", bénéficient d'une qualité d'image du niveau d'un magnétoscope VHS, et d'un son de qualité Hi-Fi stéréo : jusqu'à 72 mn de film sur 12 cm !

Kit CD-ROM MANAGER

Constructeur/Distributeur : GUILLEMOT
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Word Perfect 6.0 et Quattro Pro 5.0 pour Windows, Megarace et Myst
Prix : 1 790 F TTC

Côté logiciel, on a droit au meilleur des deux mondes : celui des jeux et celui de la bureautique sous Windows. WordPerfect et Quattro Pro ont été réunis sur un même CD. Ils sont complets avec leurs aides en ligne, mais la documentation papier n'est pas fournie.



LES PACKS A MOINS DE 2600 F TTC

OMNICD

Constructeur/Distributeur : CREATIVE
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Aldus Photostyler 2.0 SE (manuel FR), New Grolier Multimedia Encyclopedia (version US), utilitaire QuickCD
Prix : 2 190 F TTC

Grâce au logiciel de retouche d'images Photostyler et à la compatibilité PhotoCD, vous pourrez vous lancer dans le trucage de photos de vacances. Tiens, et si je rajoutais quelques palmiers sur la plage pour faire bisquer les copains ?



CDS 3110

Constructeur/Distributeur : ORCHID
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Non
Prix : 2 360 F TTC

Certes, le lecteur CD est de bonne facture mais il doit se sentir un peu seul dans sa grande boîte. Dites, Monsieur Orchid, vous voudriez pas nous rajouter un petit quelque chose pour le même prix ? Un petit jeu CD, par exemple ?





OFFICE KIT

Constructeur/Distributeur : UBI SOFT
Lecteur CD-ROM : MITSUMI FX001D
Interface CD-ROM : Bus AT
Carte son : Non
Accessoires : Non
Logiciels : Word Perfect 6.0 et Quattro Pro 5.0 pour Windows sur CD, Rebel Assault
Prix : 2 150 F TTC

En plus de Rebel Assault, ce pack comprend deux produits phares de la bureautique sous Windows : Word Perfect, le traitement de texte le plus vendu au monde et Quattro Pro un tableur idéal pour tenir tous vos comptes.

MULTIMEDIA STARTER PACK

Constructeur/Distributeur : TRUST
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Trust Sound Expert Deluxe II
Accessoires : 2 enceintes 15 watt
Logiciels : CD Shareware Collection
Prix : 2 290 F TTC

Trust propose un pack complet avec un bon lecteur CD, une carte son (compatible Sound Blaster 2.0: échantillonnage en 8 bits jusqu'à 44 Khz et synthèse FM 20 voies stéréo) et en plus avec des enceintes.



KIT CD PUISSANCE 16

Constructeur/Distributeur : GUILLEMOT
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Sound Blaster 16 Value edition
Accessoires : Non
Logiciels : Megarace, Rebel Assault et Myst
Prix : 2 590 F TTC

Le premier pack à présenter une solution haut de gamme complète : carte son 16 bits, lecteur CD performant et une sélection des meilleurs jeux CD.



CARTES SON : LA GUERRE DES STANDARDS

Ce sont les constructeurs de cartes qui imposent les standards en matière de carte sonore. Pendant un temps, ce fut Adlib, puis Sound Blaster imposé par Creative Labs. Aujourd'hui, de plus en plus de jeux proposent le standard Sound Blaster Pro. La SB Pro améliore la qualité de synthèse musicale en offrant la restitution de 20 voix FM en stéréo, mais l'échantillonnage est en 8 bits jusqu'à 44 Khz. Un autre standard est présent dans la plupart des jeux US : le General Midi. Basé sur des tables de formes d'ondes échantillonnées, il permet de disposer de sonorités très réalistes mais ne restitue pas les sons et voix échantillonnées. En effet, pour être sûr de pouvoir jouer en toute quiétude, assurez-vous que votre carte est au moins compatible Sound Blaster.

LES PACKS A MOINS DE 3000 F TTC



MULTIMEDIA LX

Constructeur/Distributeur : MEDIA VISION
Lecteur CD-ROM : SANYO CDRH93MV
Interface CD-ROM: SCSI sur la carte son
Carte son: Pro Audio Spectrum 16
Accessoires: 2 enceintes
Logiciels: Battle Chess, Beethoven et la 5ème symphonie, Civilisation, Mantis, Critical Path
Prix: 2 990 F TTC

Voici le premier pack à proposer un lecteur CD SCSI, la Pro Audio Spectrum 16 assurant l'interface. Les performances du lecteur CD sont cependant dans la moyenne des autres lecteurs double vitesse du dossier: 300 Ko/s de taux de transfert et 350 ms de temps d'accès.

LECTEUR CD LE MATCH

Ils ont beau être commercialisés sous des marques différentes et un peu relookés pour la circonstance, la plupart des lecteurs CD sont en fait issus d'un petit nombre de modèles de base. Ce sont d'ailleurs les deux lecteurs décortiqués ci-dessous qui équipent la quasi totalité des packs multimédia de ce dossier.

LE LECTEUR MITSUMI FX 001 D

Les lecteurs Mitsumi sont sans aucun doute les plus répandus. Avec un prix très compétitif et des performances plus qu'honorables, le FX001D répond presque parfaitement à l'attente du joueur CDmaniaque. Doté d'une mémoire cache de 64 Ko, son taux de transfert est de 250 Ko/s et son temps d'accès moyen de 350 ms. Le chargement des CD se fait par tiroir électrifié et la façade comporte un prise casque et un bouton de réglage de volume. En outre il est XA et multisession donc compatible PhotoCD. Ah, j'oubliais, il est pourvu d'une lentille auto nettoyante.

LE LECTEUR PANASONIC CR-562 B

Ce Panasonic double vitesse n'est pas un mauvais bougre puisqu'on le retrouve dans bon nombre de packs multimédia. Ses performances sont meilleures que le Mitsumi car il offre 305 Ko/s de taux de transfert et 320 ms de temps moyen d'accès. Doté d'une mémoire cache de 64 Ko il est XA multisession et compatible PhotoCD. Comme son concurrent le Mitsumi, il est à chargement par tiroir et dispose d'une sortie casque et d'un réglage de volume. Ah, j'oubliais, il est aussi pourvu d'une lentille auto nettoyante.

FESTIVAL CD-ROM KIT

Constructeur/Distributeur : UBI SOFT
Lecteur CD-ROM : MITSUMI FX001D
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Media Vision Prosonic 16
Accessoires : 2 enceintes
Logiciels : Corel Draw 3.0
Prix : 2 950 F TTC

Pour ceux qui veulent faire du dessin bitmap ou vectoriel, Corel Draw 3.0 est sans conteste le meilleur programme à ce jour sous Windows. Corel est livré sur un CD qui contient en plus des bibliothèques de Cliparts et des polices de caractères.



KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER

Constructeur/Distributeur : GUILLEMOT
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Sound Blaster 16 Value edition
Accessoires : Non
Logiciels : Borland Office pour Windows sur CD (Word Perfect 6.0, Quattro Pro 5.0, Paradox 4.5), ImagePals 1.2 et Rebel Assault
Prix : 2 990 F TTC

Le kit Borland Office est une solution bureautique complète : le traitement de texte Word Perfect, le tableur Quattro Pro et le gestionnaire de base de données Paradox. ImagePals permet la manipulation et la gestion aisée de fichiers multimédia : images, animations, son et vidéo inclus.





ADVANCED MULTIMEDIA PACK

Constructeur/Distributeur : TRUST
Lecteur CD-ROM : PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Trust Sound Expert Deluxe 16
Accessoires : 2 enceintes 25 watt
Logiciels : CD Shareware Collection
Prix : 2 790 F TTC

Compatible Adlib, Sound Blaster Pro 2.0 et Windows Sound System, la Sound Expert Deluxe 16 échantillonne en 16 bits jusqu'à 48 Khz et restitue 20 voies en synthèse FM. Disposant d'une sortie ligne pour la raccorder à une chaîne, la Sound Expert est livrée avec plusieurs logiciels de manipulation de sons.

RENO

Constructeur/Distributeur: MEDIA VISION
Lecteur CD-ROM: MEDIA VISION SCSI portable
Interface CD-ROM: Optionnelle
Carte son: Non
Accessoires: batteries cadmium nickel
Logiciels: Non
Prix: 3 000 F TTC

Avec ce lecteur CD externe, Media Vision devrait contenter les utilisateurs de portables. Grâce à sa batterie il est complètement autonome, et de là à vous en servir aussi comme baladeur CD il n'y a qu'un pas. En plus il affiche des performances exceptionnelles: 180 ms de temps d'accès et 306 Ko/s de taux de transfert. Doté d'un look très design, ce lecteur nécessite une interface SCSI pour être connecté à votre PC.



LES PACKS A MOINS DE 4500 F TTC

SB DISCOVERY CD 16

Constructeur/Distributeur : CREATIVE
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Sound Blaster 16
Accessoires : 2 enceintes SBS30, micro
Logiciels : Conspiracy, Syndicate et logiciels Creative (version FR)
Prix : 3 440 F TTC

Creative fournit dans le pack une série d'utilitaires orientés son pour Windows. WaveStudio 2.0 est un éditeur/mixeur de son, Soundo'LE permet d'ajouter des annotations vocales à vos documents, Talking Scheduler est un agenda vocal, Mosaic un petit casse-tête et enfin Monologue lit vos textes à haute voix grâce à une synthèse sonore temps réel.



OFFICE KIT PRO

Constructeur/Distributeur: UBI
Lecteur CD-ROM: MITSUMI FX001D
Interface CD-ROM: carte son
Carte son: Media Vision Prosonic 16
Accessoires: Non
Logiciels: Borland Office pour Windows sur CD (Word Perfect 6.0, Quattro Pro 5.0, Paradox 4.5) et Rebel Assault
Prix: 3 190 F TTC

La carte Media Vision Prosonic 16 est une carte 16 bits compatible Adlib, Sound Blaster et Sound Blaster Pro. En outre elle est livrée avec quelques petits utilitaires bien sympathiques: Pocket Recorder, Pocket Mixer et Pocket CD.



SOUND KIT

Constructeur/Distributeur : ORCHID
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : SoundWave 32
Accessoires : Non
Logiciels : Marc va à Cyberville, Day of the Tentacle, Video Movies Guide
Prix : 3 900 F TTC

Avec la Sound Wave 32, vous bénéficierez du dernier cri en matière de carte son : échantillonnage 16 bits à 48 Khz, DSP pour le traitement du signal, direct-to-disk, synthèse FM et tables d'ondes compatibles General Midi, interface Midi. Il ne manque plus qu'un logiciel séquenceur pour que vous puissiez vous lancer dans la composition musicale.

GAME BLASTER CD 16

Constructeur/Distributeur : CREATIVE
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Sound Blaster 16
Accessoires : 2 enceintes SBS37 ou CT38, Joystick
Logiciels : Iron Helix, Rebel Assault (manuels FR)
Conspiracy, Syndicate, logiciels Creative (versions FR)
Sim City 2000, Bonus Pack, Lemmings, Indy 500 (versions US)
Prix : 3 970 F TTC

Comme son nom l'indique, le Game Blaster pack a été concocté pour nous, les joueurs. Attention, Lemmings et Indy 500 sont livrés en version disquettes.



CARTES SON : LE MATCH

MEDIA VISION PRO AUDIO SPECTRUM 16

Le concurrent direct de Creative Labs s'est assuré de belles parts de marché avec cette carte 16 bits qui est sans conteste de très bonne facture. Échantillonnage 16 bits jusqu'à 44 Khz, synthèse FM 20 voies en stéréo, elle est donc compatible Adlib, Sound Blaster et Sound Blaster Pro mais pas General Midi. S'il peut arriver que la compatibilité SB pose problème, heureusement un certain nombre de jeux reconnaissent directement la Pro audio 16. Côté qualité sonore, c'est un must : grande clarté des sonorités et quasiment pas un poil de souffle pour les échantillons. Le réglage du volume ne se fait que par logiciel, ce qui n'est pas toujours pratique ; par contre, la carte dispose d'une sortie ligne qui court-circuite l'amplificateur intégré et permet de se raccorder à une chaîne. Enfin, c'est la seule des trois cartes à offrir une d'interface SCSI.

ORCHID SOUNDWAVE 32

Cette carte est très impressionnante par les caractéristiques annoncées : compatible Sound Blaster, Microsoft Sound System, General Midi et Roland MPU-401. Elle échantillonne en 16 bits jusqu'à 48 Khz (qualité DAT carrément), possède 1 Mo de mémoire de formés d'ondes et 32 voies de polyphonie en mode General Midi. Malheureusement, elle n'assure pas la compatibilité Sound Blaster Pro (que 11 voix en synthèse FM et pas de stéréo) et se révèle un petit peu décevante pour sa qualité de restitution. Le réglage du volume s'effectue par logiciel et la carte comporte une sortie ligne. Pour ne pas être en reste, la SoundWave permet en outre de raccorder les lecteurs CD Mitsumi ou Philips/Sony.

SOUND BLASTER 16 VALUE EDITION

Évidemment, pas de problème ici de compatibilité avec le standard Sound Blaster. Elle permet la restitution qualité CD (échantillonnage en 16 bits jusqu'à 44 Khz) et la synthèse FM 20 voies en stéréo. La particularité de la SB 16 est d'être évolutive. En raccordant la carte fille Wave Blaster (1 500 F), on acquiert la compatibilité General Midi, et hop ! En ajoutant le processeur ASP (400 F) vous pouvez bénéficier du Qsound (effets surround) et de la compression/décompression des fichiers son en temps réel, et toc ! La qualité sonore de cette carte est parfaite, hormis de rares petits bruits parasites. On peut régler le volume du son directement sur la carte mais on ne dispose pas de sortie ligne. Enfin, vous pourrez l'utiliser comme interface pour les lecteurs CD Panasonic CR523 ET CR563.

DES PACKS POUR LES RICHES

SB DIGITAL EDGE 3X

Constructeur/Distributeur : CREATIVE
Lecteur CD-ROM : NEC CDR510 SCSI-2
Interface CD-ROM : SCSI par carte son
Carte son : Sound Blaster 16 AS, SCSI-2
Accessoires : 2 enceintes SBS37 ou CT38, Micro Telex
Logiciels : Rebel Assault, Aldus PhotoStyler 2.0 SE (manuels FR)
Asymetrix Presentation PE, Conspiracy, Voice Assist, logiciels Creative (versions FR)
Composer, Kaï Power, New Grolier MultiMedia Encyclopedia, HSC Digital Morph, Speed, Text Assist (versions US)
Creative Clips
Prix : 6 880 F TTC

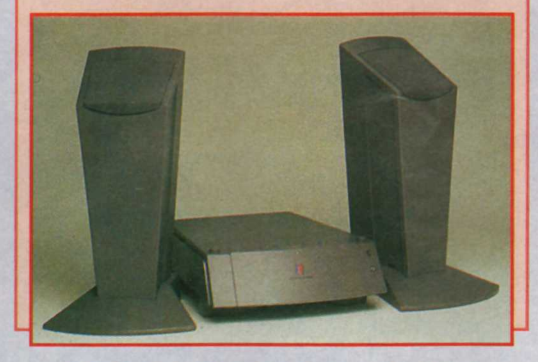
Voilà un digne représentant de la nouvelle génération des lecteurs CD : le triple vitesse. Grâce à cette technologie, le Digital Edge détient largement les meilleures performances de ce dossier : débit de 450 Ko/s et temps d'accès de 195 ms. Pour ne rien gâcher, la logithèque fournie est des plus conséquentes. Tiens, si vous ne le connaissez pas, Kaï Power Tools est le must des graphistes. Il permet de créer des illustrations à tomber par terre avec tout plein de fractales et des bibliothèques de motifs paramétrables.



MEMPHIS

Constructeur/Distributeur : MEDIA VISION
Lecteur CD-ROM : NEC CDR210 SCSI externe
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Media Vision Pro Audio Spectrum 16
Accessoires : Enceintes design
Logiciels : Beethoven et la 5ème symphonie, Civilisation, Mantis, Critical Path, Encyclopédie Interactive de Compton
Prix : 4 990 F TTC

Waoo, qu'il est beau ! Media Vision lance un nouveau concept en intégrant dans un boîtier externe le lecteur et l'ensemble des connecteurs multimédia. Les enceintes au look très futuriste sont équipées d'un dispositif "Bass reflex". Notons que le lecteur CD est doté d'une alimentation autonome ce qui permet de l'utiliser même quand le PC est éteint. Une interface SCSI optionnelle permet de raccorder ultérieurement d'autres périphériques. Notons que les logiciels Mantis, Civilisation et Beethoven sont en version française.



SB EDUTAINMENT CD 16

Constructeur/Distributeur : CREATIVE
Lecteur CD-ROM : identique PANASONIC CR-562 B
Interface CD-ROM : carte son
Carte son : Sound Blaster 16
Accessoires : 2 enceintes SBS37 ou CT38, Micro dynamique
Logiciels : Rebel Assault (manuel FR)
Conspiracy, Syndicate, Kid Pix, Scooter's Magic Castle, Columbus, Voice Assist, logiciels Creative (versions FR)
Speed, 3D Dinosaur Adventure (versions US)
Prix : 4 500 F TTC

Grâce au micro inclus et à Voice Assist, une trentaine d'applications sous Windows obéissent à la voix. Vous pourrez utiliser un vocabulaire de 29 000 mots pour déclencher 1 024 commandes différentes. Y en a qui vont encore passer pour des fous à brailler devant leur PC : "Hal, tu m'entends ?".



RESUMÉ DES COURSE

Voilà, vous avez tous les éléments en main pour faire votre marché en fonction de votre budget. Allez je me mouille quand même ! Le CD System de UBI SOFT est vraiment très abordable pour ceux qui n'ont besoin que d'un lecteur de CD. Si vous devez acquérir une carte son, le pack CD Puissance 16 de GUILLEMOT est un must à ce prix et vous aurez la possibilité de faire évoluer la Sound Blaster 16 avec les options AWE et ASP. Pour ceux qui ne supportent vraiment pas les temps de chargement et ont les moyens de leurs ambitions, le SB Digital Edge 3x de Creative Labs et son lecteur triple vitesse devraient largement faire l'affaire.

RAPPORT QUALITÉ-PRIX	BON	EXCELLENT	BON	MOYEN	MOYEN	BON	MAUVAIS	EXCELLENT	BON	MOYEN	BON	BON	BON	MOYEN	BON	MAUVAIS	BON	BON	BON	BON
MODELE	CD SYSTEM II	KIT CD DOUBLE VITESSE	KIT CD MANAGER	OFFICE KIT	OMNICD	STARTER PACK	CDS 3110	KIT CD PUISSANCE 16	ADVANCED MULTIMEDIA	FESTIVAL CD-ROM KIT	PUISSANCE 16 MANAGER	MULTIMEDIA LX	RENO	OFFICE KIT PRO	SB DISCOVERY CD 16	SOUND KIT	GAME BLASTER CD 16	SB EDUTAIN-MENT CD 16	MEMPHIS	SB DIGITAL EDGE 3X
PRIX TTC	1 690 F	1 790 F	1 790 F	2 150 F	2 190 F	2 290 F	2 360 F	2 590 F	2 790 F	2 950 F	2 990 F	2 990 F	3 000 F	3 190 F	3 440 F	3 900 F	3 970 F	4 500 F	4 990 F	6 880 F
LECTEUR CD-ROM	MITSUMI	PANASONIC	PANASONIC	MITSUMI	PANASONIC	PANASONIC	PANASONIC	PANASONIC	PANASONIC	MITSUMI	PANASONIC	SANYO	MEDIA VISION	MITSUMI	PANASONIC	PANASONIC	PANASONIC	PANASONIC	NEC	NEC
TEMPS D'ACCES MOYEN	350 MS	320 MS	320 MS	350 MS	320 MS	320 MS	320 MS	320 MS	320 MS	350 MS	320 MS	350 MS	180 MS	350 MS	320 MS	320 MS	320 MS	320 MS	350 MS	195 MS
TAUX DE TRANSFERT	250 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	250 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	250 KO/S	305 KO/S	300 KO/S	306 KO/S	250 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	305 KO/S	300 KO/S	450 KO/S
LOGEMENT	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	PORTABLE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	INTERNE	EXTERNE	INTERNE
MÉMOIRE CACHE	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	64 KO	256 KO
CARTE SON	NON	NON	NON	NON	NON	SOUND EXPERT DELUXE II	NON	S. B. 16	SOUND EXPERT DELUXE 16	MEDIAVISION PROSONIC16	S.B. 16	PRO AUDIO SPECTRUM 16	NON	MEDIAVISION PROSONIC16	S. B. 16	SOUNDWAVE 32	S.B. 16	S.B. 16	PRO AUDIO SPECTRUM 16	S.B.16 ASP
STANDARDS						ADLIB, SB		ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB,	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO	ADLIB, SB, S.B. PRO
SYNTHESE						FM 11 VOIES		FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES		FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 11 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES	FM 20 VOIES
VOIES						MONO		STEREO	STEREO	STEREO	STEREO	STEREO		STEREO	STEREO	MONO	STEREO	STEREO	STEREO	STEREO
ECHANTILLONNAGE						12 BITS/22 KHZ		16 BITS/44 KHZ	16 BITS/48 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ		16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/48 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ	16 BITS/44 KHZ
GENERAL MIDI						NON		NON, EXT.	NON	NON	NON, EXT.	NON		NON	NON, EXT.	OUI	NON, EXT.	NON, EXT.	NON	NON, EXT.
QUALITÉ MUSICALE						BONNE		TRES BONNE	BONNE	BONNE	TRES BONNE	TRES BONNE		BONNE	TRES BONNE	BONNE	TRES BONNE	TRES BONNE	TRES BONNE	TRES BONNE
INTERFACE CD-ROM						IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	SCSI-2		IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	SCSI-2	SCSI-2
LINE OUT						NON		NON	OUI	OUI	NON	OUI		OUI	NON	OUI	NON	NON	OUI	NON
ACCESSOIRES	NON	NON	NON	NON	NON		NON	NON			NON		BATTERIES	NON		NON	JOYSTICK	MICRO		MICRO
ENCEINTES						15 WATT			25 WATT	OUI		OUI			OUI		OUI	OUI	OUI, DESIGN	OUI

TOUS CES LECTEURS SONT COMPATIBLES XA, PHOTOCD.

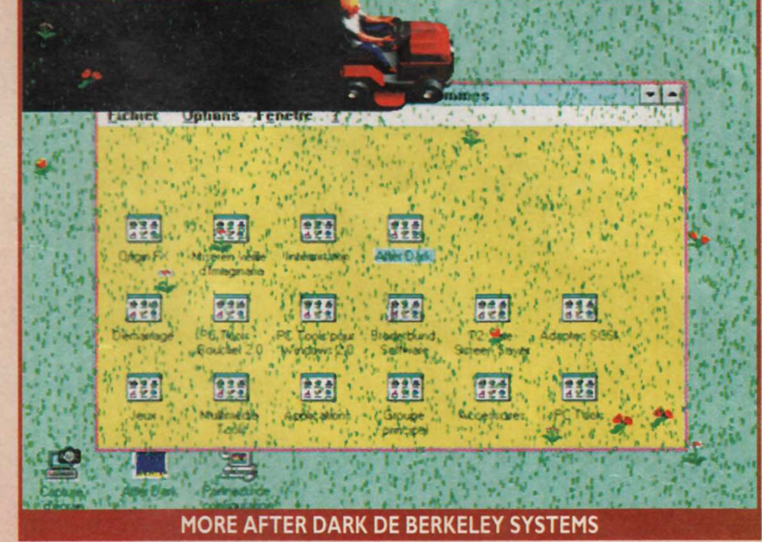
S.O.S. ECRANS

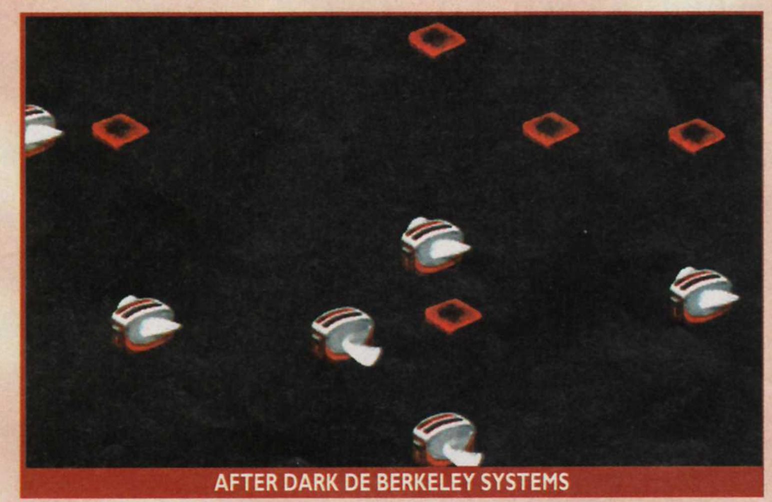
Les écrans se meurent… c'est une race en voie de disparition. Si vous voulez sauver le vôtre, de nombreux logiciels permettent de prolonger sa durée de vie : on les appelle "screen-saver" ou encore "économiseur d'écran".

L'écran d'un moniteur est recouvert d'une matière appelée "luminosphore" qui, bombardée par un faisceau d'électrons, crée l'image. Si ce bombardement intensif se prolonge au même endroit, il en résultera une image fantôme qui restera gravée sur l'écran. Pour éviter cela, il faut réduire la luminosité des images fixes ou utiliser un économiseur d'écran. Ces utilitaires affichent des objets mouvants après un certain temps d'inactivité de l'écran. Cet affichage est bien sûr la fonction avouée d'un économiseur, mais ce n'est pas ce qui incite généralement à l'achat. La motivation est au contraire beaucoup plus futile, d'autant que les écrans actuels n'ont pas vraiment besoin d'être "économisés" : on veut personnaliser son espace de travail, le rendre plus ludique et surtout rendre l'ordinateur moins passif. De ce point de vue, la gamme des économiseurs d'écrans du marché fonctionnant en majorité sous Windows, offre la possibilité à tout un chacun de trouver son bonheur.
Calor

LES CLASSIQUES

À tout seigneur, tout honneur, on commence par le célébrissime **After Dark** de Berkeley Systems, symbolisé par l'emblématique Grille-Pain Volant. Cet économiseur d'écran consiste en 48 modules très soignés. Que l'on soit amateur de belles présentations abstraites hautes en couleurs, ou de choses plus figuratives comme le fameux aquarium qui affiche poissons, bulles et algues animées, on n'aura aucun mal à trouver son bonheur. De plus, le Multi-Saver et le Randomizer permettent respectivement de composer son propre module et d'établir une liste de choix à afficher séquentiellement ou aléatoirement parmi ceux de base. After Dark offre la possibilité de personnaliser chaque module : pour les fameux Grille-Pain Volants par exemple, on peut définir le nombre de grille-pains à l'écran et même la cuisson des tranches de pain (de blanches à carbonisées !). La plupart des modules bénéficient en outre de bruitages de qualité, dont on peut régler le volume à sa guise.

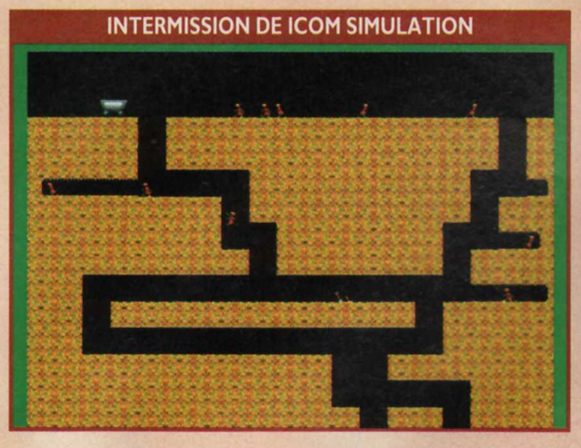

MORE AFTER DARK DE BERKELEY SYSTEMS


AFTER DARK DE BERKELEY SYSTEMS

Avec le succès de son économiseur, Berkeley n'est pas resté de marbre et a continué de plus bel en produisant un data-disk **More After Dark** qui ajoute pas moins de 26 modules supplémentaires. Loin d'être redondants, ils apportent au contraire une véritable valeur ajoutée à la sélection. Les modules sont particulièrement réussis, plus "figuratifs" que ceux d'After Dark : dominos, fabrique de confettis, tableau noir se remplissant de formules mathématiques…

Intermission dont la version 3.0 est éditée ICOM Simulations (la version 4.0 porte le label Delrina) est identique aussi bien au niveau du concept que de la richesse fonctionnelle. Il propose une bataille entre robots-mixers, cochons dansants, et autres casse-briques et pong jouables. De même, Intermis-

INTERMISSION DE ICOM SIMULATION



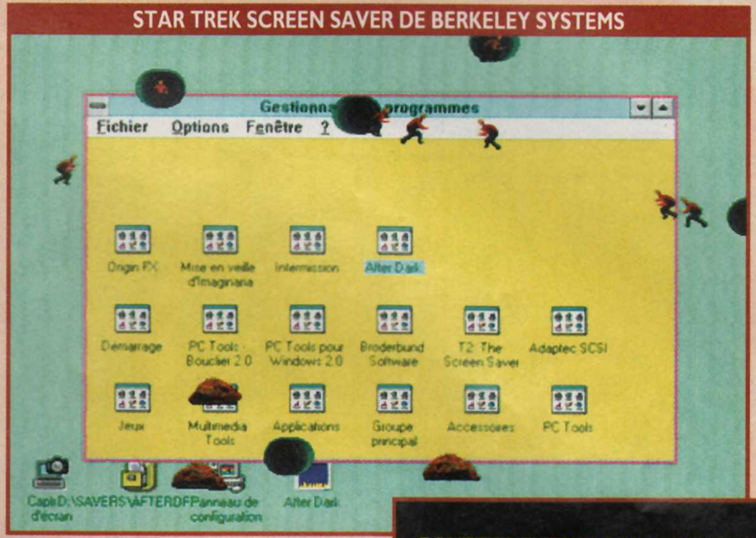
IMAGINARIA DE CLARIS CLEAR CHOICE



STAR TREK SCREEN POSTER DE BERKELEY SYST.



STAR TREK SCREEN SAVER DE BERKELEY SYSTEMS

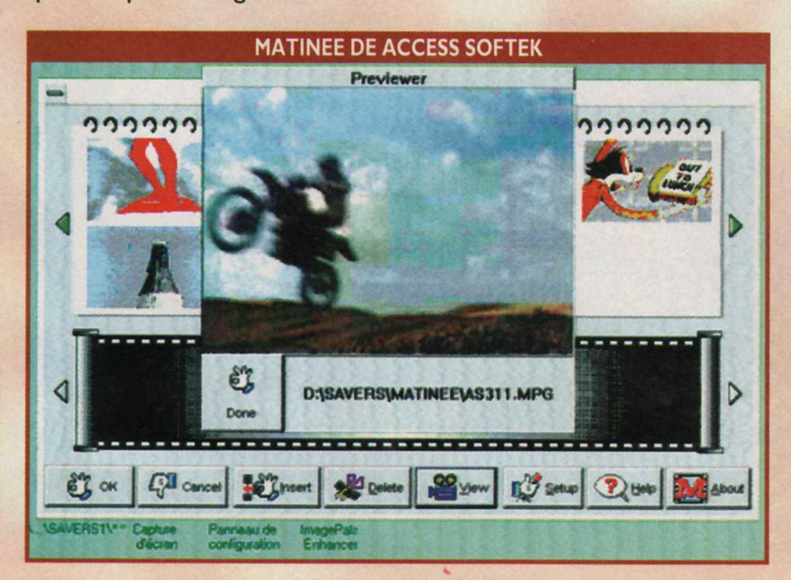


sion comporte aussi son MultiSaver, et une option Randomizer. Mais la comparaison s'arrête là, car il pèche sur le plan technique et artistique. Les graphismes sont loin d'être aussi travaillés que ceux de son concurrent direct. Pour tout dire, ils font complètement "amateurs" voire "dom pub" (que les défenseurs du dom pub me pardonnent). Notons néanmoins un point positif. Outre l'économiseur proprement dit, Intermission comprend également un "Curtain Call" qui permet de gérer les papiers-peints sans avoir à passer par le Panneau de Configuration.

Pour ceux qui préfèreraient voir des séquences vidéo animées, **Matinee** de Access Softek constitue l'unique alternative. Cet économiseur propose en effet de nombreuses courtes séquences en MPEG (donc en plein-écran si vous avez une carte vidéo Full Motion) qui vont des bandes-annonces de "nanars" des années 50 au lancement de fusées spatiales en passant par les pin-up. C'est réjouissant un temps, mais on se lasse relativement vite, même s'il existe une version CD-Rom qui offre plus d'images.

Si Matinee fait figure de monolithe avec un seul type de module, **Imaginaria** de Claris fait preuve d'une imagination débordante. Composé de trois types d'éléments (objets animés en fond d'écran sur le bureau, animations de transition avant la mise en veille, et modules de mise en veille proprement dits), Imaginaria tente d'exploiter la Dinomania. Ici, des hommes d'affaires à tête de dinosaure et d'oiseau ; là, un paysage de jungle sauvage survolé par un ptérodactyle, où vivent T-Rex et autres brontosaures... Heureusement, on trouvera aussi un squelette dansant dans une cave, une vue d'un phare la nuit, etc. Malgré une recherche évidente d'originalité, Imaginaria ne peut prétendre faire partie du panthéon des économiseurs d'écran.
Les modules sont généralement en plein-écran, surchargés d'éléments de décor au dépend des objets animés réduits à de minuscules sprites. La qualité graphique et sonore laisse également à désirer : l'utilisation de digitalisations est intéressante, mais aurait mérité d'être mieux exploitée et surtout mieux réalisée.

MATINEE DE ACCESS SOFTEK



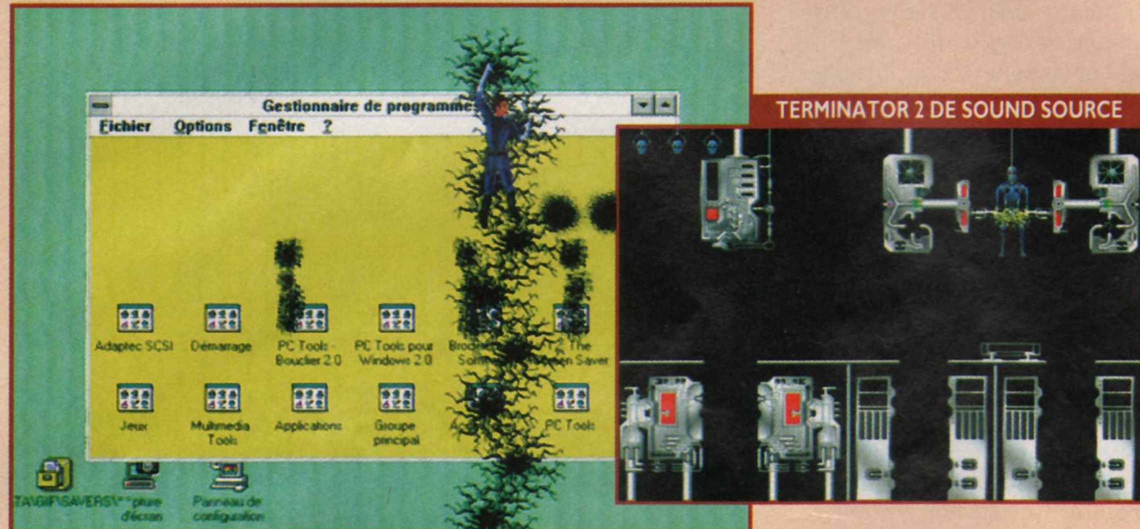
LES CINOCHES

Berkeley Systems aurait tort de ne pas exploiter le moteur d'After Dark et on comprend la sortie de ce **Star Trek Screen Saver.** Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne se contente pas d'une adaptation approximative de la licence (ce qui n'est pas le cas d'autres économiseurs "cinoches"). Les modules sont vraiment réussis. Spock apparaît sur le bureau pour nous pousser une chansonnette avec sa "lyrette" vulcaine, les messages klingons s'affichent à la place des habituels "Reviens de suite", etc. Les fans purs et durs y trouveront même de superbes plans des vaisseaux, indications à l'appui, les fichiers signalétiques des planètes... L'environnement sonore étant particulièrement soigné, on n'aura aucun mal à se croire appelé sur le pont principal par le Capitain Kirk. Fans ou pas fans, foncez, il n'y a aucun risque !

Fort de son succès avec l'économiseur, Berkeley Systems offre cette fois un **Star Trek Screen Poster** qui n'est en fait qu'un "slide-show" affichant 38 images de films et d'affiches des différents films. Certaines affiches sont même inédites. Le plus intéressant reste l'explication correspondant à chaque image et permettant aux Trekkies de mieux connaître leur univers préféré. Une option permet d'installer facilement telle ou telle image en papier-peint et de la "désinstaller" tout aussi simplement.

On pouvait s'y attendre, **Jurassic Park** a lui aussi son économiseur d'écran, proposé par Asymetrix. Il comprend trois éléments : l'économiseur proprement dit, des papiers-peints et des sons wave. Les modules de l'économiseur ne sont en fait que des séquences "dessinées" animées racontant les épisodes importants : la chasse de la jeep par le T-Rex, le crachat venimeux sur les vitres, l'arrivée à Jurassic Park, etc. Heureusement, les papiers-peints sont di-


JURASSIC PARK DE ASYMETRIX

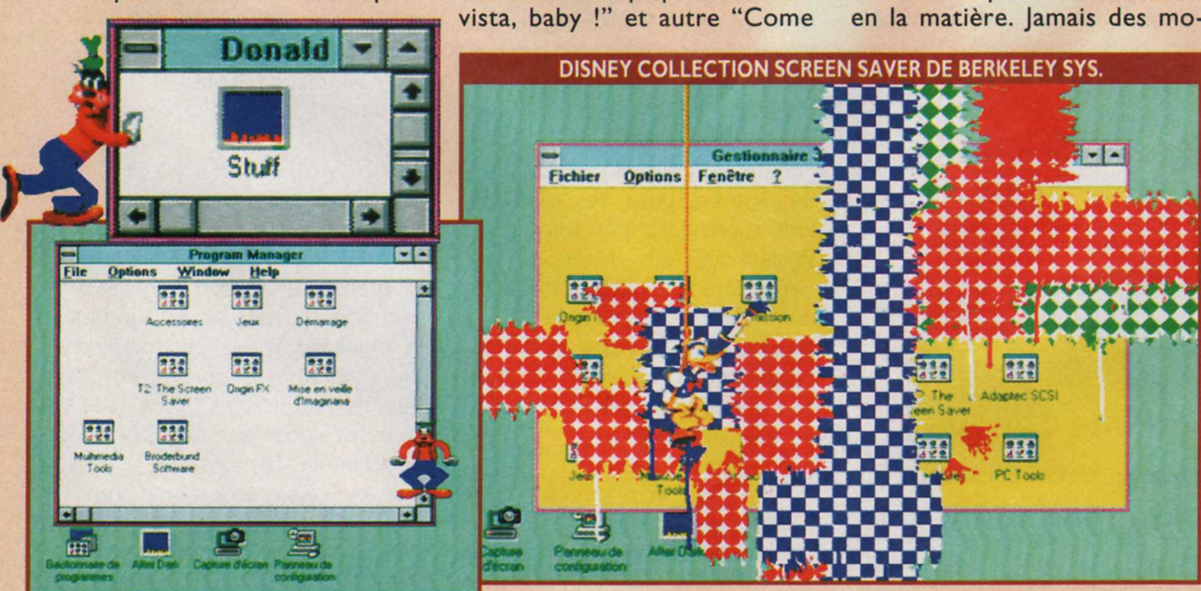

TERMINATOR 2 DE SOUND SOURCE

rectement issus du film : Grant et les enfants assistant au spectacle des brachiosaures, le logo... Les fichiers wave sont des répliques (de personnes ou de dinosaures) du film. On peut regretter que les modules soient seulement en plein-écran, aucun n'interagit directement avec le bureau.

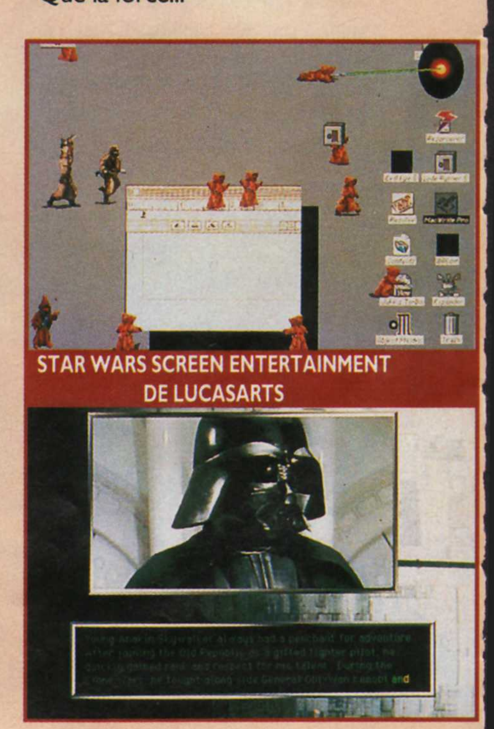
Au contraire, le screen saver **Terminator 2** de Sound Source est autrement plus intéressant. Les dix modules qui le composent sont vraiment spectaculaires malgré une réalisation plutôt quelconque. Le T1000 grimpe le long du bureau avec ses bras d'acier, Schwarzie (nu comme un ver) est téléporté de ci, de là, le bureau est criblé d'impacts qui se renferment sur eux-mêmes, les icônes se morphent en un T1000 flambant neuf qui sort de l'écran... À l'instar de Star Trek Screen Saver, on y trouve également l'anatomie détaillée et expliquée des cyborgs. Bien entendu, toutes les animations sont ponctuées des célèbres répliques "Hasta la vista, baby !" et autre "Come with me, if you want to live !". Si ce n'est un manque d'options de configuration (on ne peut utiliser qu'un seul module à la fois, par exemple), Terminator 2 Screen Saver est vraiment intéressant, d'autant que la durée des modules est particulièrement élevée.

Le coup de cœur surprise est attribué à **Disney Collection**, toujours sur le moteur d'After Dark et toujours de Berkeley Systems, qui prouve une fois de plus son excellence en la matière. Jamais des modules n'auront atteint une telle qualité graphique. L'un des plus réussis met en scène Dingo. Celui-ci apparaît sur le bureau pour pousser icône et fenêtre hors de l'écran. Il bute sur le bord des fenêtres, il se fait écraser par la barre de défilement verticale, il se fâche... Donald, quant à lui, s'évertue à repeindre le bureau. Mickey, apprenti-sorcier, s'entraîne avec ses balais magiques. Picsou évolue dans un vide spatial à la poursuite de billets verts et autres pièces d'or. Les longs métrages ne sont pas en reste. On pourra admirer des vitraux à l'effigie de "La Belle et la Bête", suivre la vie sous-marine de "La Petite Sirène"... Une fois n'est pas coutume, on aura même droit aux thèmes musicaux célèbres en MIDI. Excepté les allergiques, comment ne pas craquer ?

Depuis le temps qu'on l'attendait, le voilà enfin, le **Star Wars** de LucasArts. Ah... ces Jawas qui apparaissent sur le bureau pour subtiliser ou saboter icônes et fenêtres. Admirez Dark Vader et Obi-Wan Kenobi en train de se livrer à un duel au sabre-laser sur votre bureau ! Cela dit, de nombreux autres modules permettent de mieux connaître les différentes races d'extra-terrestres de la Cantina, les différents vaisseaux, les différents personnages principaux. La fameuse scène de la tranchée de l'Étoile Noire n'est bien sûr pas omise. Quant au Seigneur Vador, on ne peut que frémir devant son souffle rauque. "Que la force..."



DISNEY COLLECTION SCREEN SAVER DE BERKELEY SYS.


STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT DE LUCASARTS

LES FANATIQUES

Opus'n Bill sont des personnages de BD ultra célèbres aux États-Unis, auxquels Delrina consacre un screen saver sur le moteur de Intermission 4.0. C'est le seul économiseur misant véritablement sur l'humour. On ne peut que se tordre de rire en assistant aux déboires du pingouin Opus et du chat Bill, qui rivalisent de débilité. Séquence "tranches de vie" : Opus fait du saut à l'élastique et s'écrase contre l'écran du moniteur, Opus s'en va-t-en guerre contre des grille-pain volants (tiens tiens !), Bill teste les nouveautés en chirurgie esthétique... Les "courts métrages" sont d'une durée fort honorable, et scénario oblige, ne comportent pas d'options de personnalisation. On aurait aimé plus d'interaction entre les personnages et le bureau, tous les modules étant en plein-écran. Mais bon, ça reste un détail.


OPUS 'N BILL SCREEN SAVER DE DELRINA


MARVEL SCREEN POSTERS DE BERKELEY SYSTEMS

Tout comme le Star Trek Screen Posters, les fans de comics ont aussi droit à leur **Marvel Screen Posters.** Identique à son pendant trekkie, ce slide-show propose de nombreuses images (pages inédites, couvertures des premières parutions, portraits, etc.) des plus célèbres superhéros : Spiderman, Hulk, les Quatre Fantastiques, Silver Surfer... Chacune est commentée et apportera aux fanatiques de nombreux renseignements sur la vie privée des superhéros.

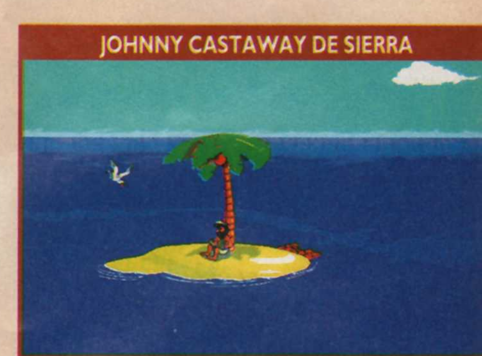
ORIGIN FX DE ORIGIN

La screen-savers mania a même atteint les éditeurs de jeux. **Johnny Castaway** de Sierra est composé d'un seul et unique module narrant les déboires quotidiens du personnage-titre, naufragé sur une île déserte. Si l'idée est bonne et la réalisation graphique réussie, il faut bien avouer que l'ensemble est loin d'être passionnant. On s'attendait à un Little Computer People (Johnny est censé agir selon l'heure interne du PC), on n'a droit qu'à un Big Rasoir People. Ah bah, c'est sûr, on n'a jamais dit que la vie était trépidante sur une île déserte.

Origin FX, l'économiseur de FX, euh, de Origin, n'est heureusement pas comparable avec celui de Sierra. Ce ne sont pas moins de 27 modules et 6 images (jaquette de Strike Commander, Ultima Underworld 2, etc.) qui vont mettre un peu de vie sur votre écran. Le mixte entre les "plein-écran" et les "bureaux" est suffisamment équilibré pour plaire à tout le monde. Les créatures d'Ultima 7 errent de part et d'autre du bureau, les explosions de Strike Commander font de terribles dégâts, des scènes ci-



nématiques de Wing Commander 2 se déroulent sur un écran devant les pilotes au garde-à-vous, etc. Notons que vous trouverez dans Ultima 7, Part 2 et Strike Commander des modules correspondants (Origin semble avoir abandonné l'idée depuis). On est fan ou on ne l'est pas. Il faut toutefois regretter l'absence d'un Randomizer.


JOHNNY CASTAWAY DE SIERRA

TITRE	EDITEUR	ESPACE DISQUE	NOMB. DE MODULES	HOT KEY *	HOT * CORNER	PASS-WORD	SURV. SYSTEM	CONFIG. MODULE	ALÉA-TOIRE	TEST	INSTAL. PARTIELLE	DESINS-TALLATION	COMMENTAIRES
• AFTER DARK	BERKELEY SYSTEMS	2 MO	48 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	DISPO FNAC 300 F
• DISNEY COLLECTION SCREEN SAVER	BERKELEY SYSTEMS	7 MO	15 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	MOTEUR AFTER DARK
• IMAGINARIA	CLARISCLEAR CHOICE	2,5 MO	15 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI	NON	DISPO FNAC 290 F
• INTERMISSION 3.0	ICOM SIMULATIONS	2 MO	64 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON	
• JURASSIC PARK SCREEN SAVER	ASYMETRIX	6,5 MO	14 MOD.	NON	NON	OUI	NON	NON	NON	OUI	OUI	NON	DISPO FNAC 190 F
• MARVEL SCREEN POSTERS	BERKELEY SYSTEMS	1,5 MO	2 - 36 IMAGES	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI	MOTEUR AD.
• MATINEE	ACCESS SOFTEK	6 MO	30 MOD.	NON	NON	OUI	NON	NON	OUI	OUI	NON	NON	
• MORE AFTER DARK	BERKELEY SYSTEMS	2,5 MO	26 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	MOTEUR A D. 2.0. DISPO FNAC 295 F
• OPUS 'N BILL SCREEN SAVER	DELRINA	4 MO	16 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON	MOTEUR INTERMISSION
• ORIGIN FX	ORIGIN	6 MO	27 MOD.	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	NON	OUI	NON	NON	DISPO FNAC 250 F
• SCREEN ANTICS JOHNNY CASTAWAY	SIERRA	1,5 MO	1 MODULE	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	MODULE SCR. DISPO FNAC. 275 F
• STAR TREK SCREEN SAVER	BERKELEY SYSTEMS	5,5 MO	2 - 43 IMAGES	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI	MOTEUR AD. DISPO FNAC 295 F
• STAR TREK SCREEN POSTERS	BERKELEY SYSTEMS	1,5 MO	15 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	MOTEUR AD.
• STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT	LUCASARTS	10 MO	14 MOD.	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON	MOTEUR INTERMISSION. SORTIE PRÉVUE : JUILLET. 250 F
• TERMINATOR 2 SCREEN SAVER	SOUND SOURCE	3,5 MO	10 MOD.	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON	MOD. SCR.

* HOT KEY : RACCOURCI-CLAVIER * HOT CORNERS : "RACCOURCI-COINS" (EN METTANT LA SOURIS DANS UN COIN DE L'ÉCRAN, ON ACTIVE OU DÉSACTIVE L'ÉCONOMISEUR)

SEULS LES PLUS

"Un pilote de chasse était seul. Parfois à 200 milles de son

et à sa bonne étoile. Il lui arrivait de manquer de carburant et

tache au milieu d'un océan immense, couvrant des millions

En 1942, dans le Pacifique Sud, les Américains n'avaient pas la supériorité dans le domaine des chasseurs embarqués, mais les pilotes étaient exceptionnels. Les commandants de porte-avions n'acceptaient que les pilotes d'élite.

Seuls les plus courageux et les meilleurs pouvaient devenir membres d'équipage d'une force aéronavale.

✪ Pilotez l'un des dix avions américains ou japonais, fidèles reproductions des appareils de l'époque.

✪ Recréez des combats qui ont fait changer le cours de l'Histoire: Midway, la mer de Corail, îles Salomon orientales, Santa Cruz et la mer des Philippines.

✪ Sautez dans le cockpit virtuel: la visibilité accrue est appréciable, surtout pendant les combats rapprochés!

✪ Revivez les moments d'émotions et de combats intenses en sauvegardant ou rejouant des missions sous la forme de mini-films, avec des caméras à angle variable.

Pour compatibles IBM PC

19
THE PACIF

64

MICROPROSE

3615 MICROPROSE
28 RUE ARMAND CARREL
93100 MONTREUIL SOUS BOIS • PARIS
TEL: (1) 48 570554

COMBATS DE CHASSE EFFRÉNÉS, PIQUÉS DÉFIANT LES LIMITES DU

COURAGEUX...

porte-avions, il ne devait son salut qu'à son intuition
de devoir faire un amerrissage forcé. Imaginez une petite
de kilomètres carrés: un pilote attendant les secours."



DÉCROCHAGE, BOMBARDEMENTS ET TORPILLAGES EFFRAYANTS

Quoi de neuf ?

Un joueur s'endort sur son joypad et se réveille le visage plein de boutons.

La société Gravis, plus connue dans le monde du Mac que dans celui du PC, met depuis peu sur le marché un joypad à quatre boutons : le PC GamePad. Ce produit innove pourtant sur plus d'un point. D'une part, un bouton permet d'inverser la manette la rendant utilisable aussi bien par les gauchers que par les droitiers. D'autre part, le disque accueillant votre pouce pour indiquer une direction donnée se voit doté d'un petit trou pouvant accueillir un bout de plastique faisant office de mini-manche (NDLR : z'allez voir qu'ils vont finir par inventer le joystick). Une excellente idée qui offre l'avantage d'une prise en main immédiate. Enfin, le rôle des boutons peut être modifié en conservant deux boutons d'action doublés de leur clone en "autofire". Gravis n'ayant pas l'habitude de faire les choses à moitié, le cordon de la manette est relativement long et l'emballage du produit surprend carrément de par sa qualité. Un manuel soigneusement traduit dans chacune des principales langues européennes, une disquette de test, un dépliant vous aidant à résoudre les éventuels problèmes rencontrés... la grande classe quoi ! Le prix n'en reste pas moins très raisonnable : 219 F TTC avec un shareware en bonus : le jeu Commander Keen.

Une boîte 4 vitesses sans embrayage

Il était le premier contructeur à proposer un lecteur de CD-ROM avec chargeur 6 disques à quadruple vitesse. Pionneer "démocratise" sa technologie avec une version simplifiée de son monstre sacré : le DRU-104X. La seule différence réside dans l'absence du chargeur susnommé. Piloté par une interface SCSI, son taux de transfert avoisine les 620 Ko/s et le temps d'accès moyen reste légèrement inférieur à 240 m/s. Le chargement s'effectue par l'intermédiaire d'un caddy et le modèle existe en version interne ou externe. Hélas, les 5 500 F (version interne sans carte SCSI) qu'il faut débourser, le réservent toujours à une élite fortunée.



Habitué à manger "allégé", il avale sa carte et meurt dans d'atroces souffrances.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore cette carte 16 bits qui a pourtant fait couler beaucoup d'encre (NDLR : et de larmes, tant elle était buggée), sachez que, couplée avec un lecteur de CD-ROM, elle offre la possibilité de visionner le nouveau standard de film Video CD (et Digital Video) sur PC, mais surtout de lire les jeux comprenant des scènes en Full Motion Video. Sigma Design lance une nouvelle version "allégée" de sa ReelMagic destinée exclusivement aux personnes possédant déjà une carte sonore compatible SoundBlaster. Du coup, la carte ne coûte plus que 2 990 F TTC et les conflits liés à la présence d'une seconde carte sonore disparaissent.



À suivre...

Fort du succès rencontré par ses ordinateurs grand public, Compaq étoffe sa gamme Presario avec de nouveaux modèles. Le Compaq Presario 660 offre un excellent rapport qualité-prix. Équipé d'un processeur 486DX2/66, d'un disque dur de 200 Mo et de 4 Mo de mémoire vive, le Presario 660 coûte 11 600 F TTC (c'est quand même un Compaq !). Comme les ordinateurs de la gamme, il est livré avec MS-DOS 6, Windows 3.1, mais également avec MS Publisher, un soft de mise en page, ainsi qu'un jeu de golf sous Windows. Vous êtes plutôt branché multimédia ? Alors le Presario CDS 860 est fait pour vous. Bien que son processeur soit légèrement moins puissant que celui du 660, il dispose en standard d'une carte son Sound Blaster 16, d'une paire de hauts-parleurs, d'un micro, d'un disque dur de 270 Mo et bien évidemment d'un CD-ROM multi-session double vitesse. Cet ordinateur est vendu avec trois CD-ROM très attrayants : Cinemania, Encarta (une des meilleures encyclopédies disponible hélas en anglais), Dynosaures et Flight Simulator 5 (en disquette) le tout chez Microsoft. Dans cette configuration, le prix se situe aux alentours de 16 350 F TTC. Ces ordinateurs sont bien entendu équipés d'un moniteur VGA (ou SVGA moyennant 500 F supplémentaires) et bénéficient de la garantie trois ans pièces et main-d'œuvre. Rappelons enfin que la gamme Présario comporte d'autres modèles comme le CDS633, équivalent du CDS860 avec toutefois un disque dur moins gros et un processeur 486DX33, ou comme le Presario 433. Compaq propose également des ordinateurs portables grand public à partir de 10 400 F. Vous pouvez trouver les ordinateurs de la gamme Presario dans les points de distribution Compaq (pour plus de renseignements : 3616 Compaq).



Le Compaq Presario 660

Des nouvelles d'Apple.

Apple étend sa gamme d'ordinateurs portables - "PowerBook" pour les intimes - avec six nouveaux modèles à base de processeurs Motorola 68LC040. Cette série de PowerBook 500 et PowerBook Duo 280 jouiiiisssent d'un design entièrement renouvelé et de fonctionnalités accrues : chassis plus rigide, clavier plus grand, "TrackPad" (plaque tactile remplaçant avantageusement le trackball)... En ce qui concerne la puissance, tous ces modèles en ont assurément à revendre puisque le processeur de Motorola offre des fréquences respectives de 50/25 Mhz pour les modèles 520 et 66/33 Mhz pour les 540 et PowerBook Duo 280. En version monochrome, l'écran qui équipe ces portables fait 9,5 pouces de diagonale pour une résolution 640x480. En version couleur, vous disposerez néanmoins de 256 couleurs sur le 520c et plusieurs milliers sur le 540c. Chacun de ces produits est équipé de 2 hauts-parleurs à même de restituer des sons stéréo 16 bits et possède une prise LocalTalk, un connecteur d'extension PDS, et peuvent accueillir en option un connecteur pour carte PCMCIA ainsi qu'un modem/fax/minitel interne de 14 400 bauds. La capacité des disques durs oscille entre 160 et 320 megas selon la configuration. Le prix de ces ordinateurs varie de 14 490 à 36 190 F H.T. selon la puissance de la configuration. Apple s'engage à proposer, dans un avenir proche, des solutions d'évolution vers le Power PC pour ses PowerBook.



Le PowerBook Duo conserve le trackball en lieu et place du nouveau TrackPad.



DISTRIBUTEUR : GRAVIS

Plus beau que ça, tu meurs!

L'inventeur de la Gravis UltraSound nous propose deux nouveaux joysticks ce mois-ci : le GamePad — on vous en parle juste avant — et le Phœnix. Véritable usine à gaz du simulateur de vol, le Phœnix dispose en standard de 24 boutons programmables, d'un palonnier analogique ou d'une manette de gaz (selon vos besoins) et d'un programme de calibrage. Naturellement, une interface graphique permettant la programmation des boutons susnommés est fournie. Sa prise en main spécialement étudiée pour l'occasion est excellente, et sa très grande surface "au sol" lui assure la stabilité requise. Voilà donc une alternative au célèbre Thrustmaster avec qui il faudra désormais compter (NDLR : et après un crash, elle renaît de ses cendres ?)..

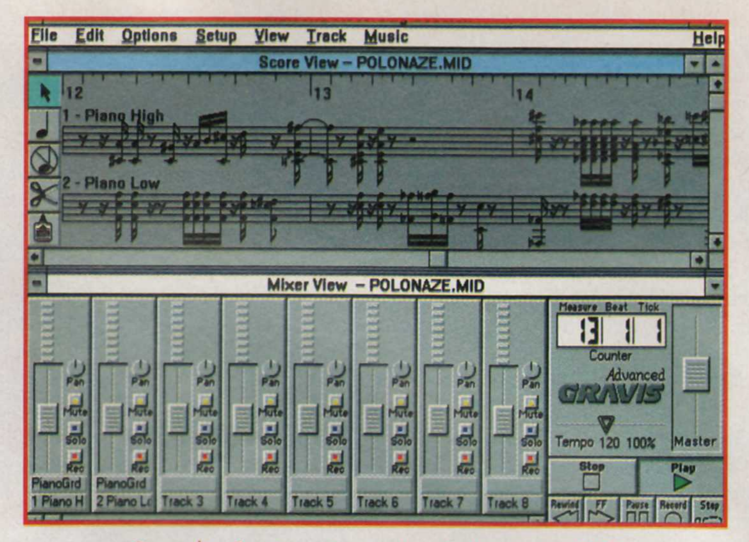
L'ultrasound assure un max.



Il n'y a pas un mois qui passe sans qu'un constructeur ne présente la dernière mouture de ses cartes sonores. GRAVIS, oups! je devrais plutôt dire Advanced GRAVIS, le manufacteur Canadien réputé pour ses joysticks et autres cartes Eliminator, upgrade sa carte UltraSound en UltraSound MAX. Voyons donc la bête. Le packaging (euh, l'emballage?) est très classieux et renferme en plus de la carte (d'une jolie couleur brique), deux manuels et 10 disquettes 1.44 Mo. Mais pas de câbles, ni de micro, ni d'enceintes, comme quoi l'habit ne fait pas le moine. Cette carte présente des caractéristiques intéressantes puisqu'elle offre une compatibilité Adlib, Sound Blaster, Roland MT-32, General Midi MPU 401 et Microsoft Sound System. Il s'agit d'une vraie carte à synthèse par table d'ondes offrant 32 voies de polyphonie. Par table d'ondes, entendez que GRAVIS a enregistré et stocké en ROM sur sa carte toute une floppée de vrais instruments, ce qui permet de disposer d'une qualité de restitution plus réaliste que si les instruments étaient reproduits artificiellement en synthèse FM. De plus, l'UltraSound MAX permet de rajouter des instruments aux 192 preset définis par le standard General Midi. Autant dire que vous avez de quoi voir venir. Côté échantillonnage, c'est la qualité DAT : 16 bits jusqu'à 48 KHz en stéréo. Enfin, cette carte offre un procédé 3D holographique qui permet de simuler la position du son dans l'espace : gauche, droite mais aussi devant, derrière. Vivement les jeux qui exploiteront cette caractéristique. Vous imaginez Doom avec ça ? Cardiaques, s'abstenir ! La carte inclut également une interface CD-ROM pour lecteurs Sony, Mitsumi ou Panasonic. En ce qui concerne les softs fournis, on est gâté. L'utilitaire de configuration sous DOS (la GUS MAX ne comportant pas de jumpers) permet de détecter facilement les éventuels conflits. Tout une série de logiciels sous Windows donnent accès aux fonctionnalités musicales de la carte : UltraSound Studio, Recording Session, PowerChords, Sound Station, Wave Lite, Modus. En bonus, des versions limitées de Doom et d'Epic Pinball sont offertes. Testée en émulation Sound Blaster, on pourra émettre les réserves habituelles : certains sons sont mal interprétés, les digits sont un peu faibles par rapport à la musique et le tout manque de dynamique. Néanmoins, les jeux qui supportent l'UltraSound MAX sont de plus en plus nombreux, et on bénéficie alors réellement de la qualité sonore du General Midi.
Sachez en outre que la carte devrait être vendue moins de 2 000 F, ce qui représente un très bon rapport qualité-prix.

CARACTERISTIQUES

PROCESSEUR : Dedicated Digital sound Processor
EMULATION : Adlib, Sound Blaster, General Midi, Roland, Microsoft Sound System
SYNTHESE : 32 voies par table d'ondes extensible
ECHANTILLONNAGE : 16 bits, 48 KHz, stéréo
RAM : 512 Ko extensible à 1 Mo
COMPRESSION : 4:1 16 bit ADPCM
PARAMETRAGE : Soft
ACCESSOIRES : Non
INTERFACE CD-ROM : Sony, Mitsumi ou Panasonic
PRISE JOYSTICK : Oui, utilitaire calibration
INTERFACE MIDI : Oui
ENTREES/SORTIES : Entrées micro et ligne/ Sorties casque et ligne



RecordingSession est un puissant séquenceur MIDI avec affichage de la partition musicale.



La superbe interface de SoundStation regroupe dans une seule fenêtre toutes les composantes d'une chaîne Hi-Fi et d'une station musicale.

le coin des bonnes feuilles

Humour

ENCORE PLANTÉ / Y A UN BUG / Y A UN BUG VERSION 2.0 / Y A UN BUG VERSION 3,0

de F. Cointe, Éditions Armand Colin. Prix : 65 F.

Trois BD sur le thème de l'informatique où on découvre les malheurs des utilisateurs, les malheurs des constructeurs, les malheurs des éditeurs, les malheurs des distributeurs, les malheurs des pirates... Bref, personne n'échappe à la causticité de François Cointe. Certaines planches sont hilarantes, d'autres moins. Ce qui fait qu'en moyenne...

Matériel

VOTRE PC À LA CARTE

de M. Nickles, Éditions Publitronic, 300 pages. Prix : 259 F.

Un bouquin complètement axé sur le hard, qui parle de tous les éléments, composants, périphériques, cartes d'extension possibles et imaginables pour PC... Bref, l'essentiel – et uniquement l'essentiel – à connaître avant d'investir. On peut regretter un survol trop rapide des cartes-sons et autres lecteurs de CD-Rom, mais bon...



Bricolage

RÉALITÉ VIRTUELLE

de Joe Gradecki, Éditions Sybex, 503 pages plus une disquette. Prix : 168 F.

Vous vous intéressez à la réalité virtuelle, mais ne trouvez pas de matériel adapté à vos moyens ? Sybex vous propose de le fabriquer vous-même. Certes, certains des shémas proposés dans cet ouvrage relèvent souvent du concours Lépine, mais le livre a l'intérêt de proposer, par ses exemples, une approche pratique du phénomène : même si vous ne fabriquez pas les engins décrits, leur description vous permettra de mieux comprendre les concepts de la Réalité Virtuelle.

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Danbiss: «Oh ben on va faire le coup classique, c'est les vacances, là. Tu le marques? Ah ouais, chiche, eh, arf arf! Wah allez, laisse-le, dans les Jeux Crack, ça passe.» Car en effet, profitez bien des vacances pour nous envoyer des tonnes de trucs et astuces, comme Brigitte Deprez et Gérald Anezo, tous deux sur PC, qui gagnent chacun un logiciel pour leur machine, parce qu'ils nous en ont envoyé plein, des trucs, et des bons. Voilà voilà. Bonnes vacances.

COMMENT POKER?

Si vous éprouvez des problèmes à essayer d'utiliser tous les beaux codes qui ornent ces pages, vous pouvez nous envoyer (Joystick, 10 avenue Thierry Le Luron, 92300 Levallois Perret) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes (c'est un code, marquez juste "je veux le mode d'emploi des pokes", on comprendra).

SIMCITY 2000

Pour obtenir un max d'argent (plus de 16 millions de $), faites comme suit :

- sauvegardez votre ville,
- convertissez votre argent en hexa (vous obtiendrez une chaîne de 4 caractères),
- avec PCTools, cherchez la chaîne dans votre sauvegarde et remplacez-la par FFFF: vous êtes alors en possession de 65 535 $.

Maintenant, débrouillez-vous pour gagner quelques $ pour arriver à plus de 65 535 $. Lorsque c'est chose faite :

- sauvegardez votre ville,
- convertissez votre argent en hexa (vous obtiendrez une chaîne de 6 caractères),
- avec PCTools, cherchez la chaîne dans votre sauvegarde et remplacez-la par FFFFFF.

Vous êtes alors en possession de plus de 16 000 000 $. Je n'ai pas essayé, mais je pense que l'on peut continuer ainsi encore et encore, mais 16 000 000 $ doivent être largement suffisants pour faire une belle ville. Alors bonne chance pour la suite.

MICHEL Alexandre

FATMAN

Voici les 5 premiers codes (0=zéro):

Niveau 2 : 440133 — Niveau 3 : 625136
Niveau 4 : 601134 — Niveau 5 : 350160
Niveau 6 : 737060

Romero Pascal

ARENA THE ELDER SCROLL

Ce tour de passe-passe permet d'obtenir un personnage surpuissant (possédant en effet 100 à toutes les caractéristiques). Il suffit de prendre la sauvegarde de son personnage (celui-ci pour plus de facilité doit avoir acquis au moins 5 niveaux d'expérience) - fichier saveengn.xx - et de se rendre à l'offset numéro 7 (celui-ci détermine le niveau du personnage). Il faut alors remplacer le nombre par 87, ce qui ramène notre personnage au niveau 1. Il suffit ensuite de retourner dans le jeu et de massacrer une victime (pas un civil) et le tour est joué. En un mot, on gagne de nombreux points de bonus.
On peut, si on le désire, fixer après ces modifications le niveau de son héros à 61 en indiquant BB à l'offset 7. Mais attention, il y a un bug dans le jeu : quand le personnage atteint 100 à toutes ces caractéristiques et qu"il reste des points de bonus, il veut encore les distribuer ; or, c'est impossible et on assiste à un plantage.

Frédéric Saffre

UFO

Pour augmenter les caractéristiques de vos personnages, faites une sauvegarde, éditez : UFO\GAME_X\Soldier.dat avec x comme n° de sauvegarde. En commençant à compter les octets à partir du nom des soldats, mettez FF, 29 octets plus loin pour augmenter la force, 35 octets pour la force psionique, 36 octets pour la compétence psionique, 38 octets pour les unités de temps, 39 octets pour la santé et 40 pour la résistance.

LANDS OF LORE



Pour avoir 31 823 points de vie pour le guerrier Hoisi, au début de la partie : au répertoire et au sous-répertoire LANDS, éditez avec PCTools une sauvegarde (ex : -Save001.DAT),

- appuyez sur F1 pour basculer en code HEXA.
- appuyez sur F3 pour modifier le fichier
- À la ligne 125, entrez le nombre 7C
- À la ligne 126, entrez le nombre 47
- appuyez sur F5 pour valider le nouveau fichier et ESC pour quitter PCTools.

Cette astuce vous permettra de passer plus facilement les niveaux de la Tour Blanche niveau 3 et le passage dans YVEL où il faut détruire tous les soldats de l'année des Ténèbres.

Vincent Lectez

NOUVELLE ADRESSE

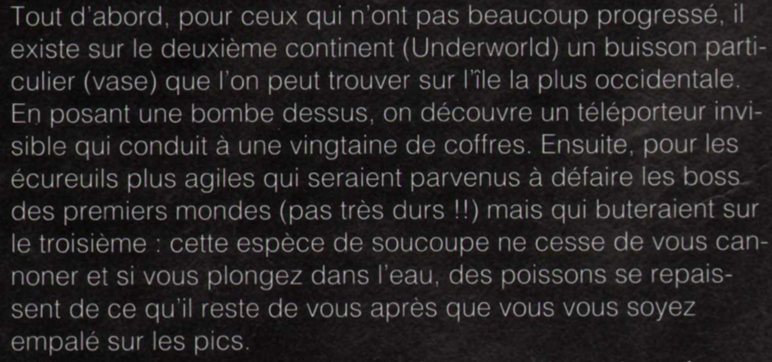
GRAND CONCOURS

Les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décerné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 10 avenue Thierry Le Luron, 92300 Levallois-Perret.

MR NUTZ

AMIGA

Voici quelques conseils pour tous les écureuils qui tentent encore de délivrer Peanut Planet des poulets.



Tout d'abord, pour ceux qui n'ont pas beaucoup progressé, il existe sur le deuxième continent (Underworld) un buisson particulier (vase) que l'on peut trouver sur l'île la plus occidentale. En posant une bombe dessus, on découvre un téléporteur invisible qui conduit à une vingtaine de coffres. Ensuite, pour les écureuils plus agiles qui seraient parvenus à défaire les boss des premiers mondes (pas très durs !!) mais qui buteraient sur le troisième : cette espèce de soucoupe ne cesse de vous canonner et si vous plongez dans l'eau, des poissons se repaissent de ce qu'il reste de vous après que vous vous soyez empalé sur les pics.

Il faut rester sur les plates-formes (à une ou deux plates-formes du boss). Dès qu'une de ses bombes soulève une vague, foncez dessus, vous deviendrez alors invincible pour cinq secondes. Dans le même mouvement, sautez sur le boss et atterrissez sur une plate-forme. Il faut le toucher sept fois.

Le quatrième boss est extrêmement grand et rapide. Pour le toucher (huit fois), montez le plus haut possible et sautez lui dessus dès qu'il est derrière les plaques en bas à gauche et à droite.

Enfin, pour les désespérés, taper DR NUTZ durant l'introduction pour voir la fin.

Signalons aussi que l'on peut facilement obtenir les étoiles nécessaires aux sauvegardes et autres en refaisant souvent la base 1 du premier monde, la base 2 du second ou la base 3 du monde Inca, pour obtenir sans bobo et rapidement 99 diamants.

Hakim Hassani

ALONE IN THE DARK 2

PC

Si vous êtes en manque de munitions pour le fusil à pompe, éditez une sauvegarde, allez au secteur 48, déplacement 402 et mettez FF pour avoir environ 200 cartouches.

Yann-Noël BENIER

DISPOSABLE HERO



Dans le tableau des scores, tapez EUPHORIA.

Hazebroucq Laurent

BRIAN THE LION



Les passwords :
FLLj/MZXYz
d*gJQvaqVx
gVDfKgqaGd
gVdfKgqaGI
QNIBKWiSXp
U5vG57pSX/
1*ANKgqaGI
xOtFwheXYE

Un cheat mode à taper à la place du password : Mrs;Turnip

Frédéric Emery

Avec une cartouche Action Replay:
Pour avoir des VIES infinies, freezer et taper ce qui suit : à l'adresse $C0056C remplacer 53 6D 00 C0 par 4A 6D 01 C2.
Pour avoir du TEMPS infini : à l'adresse $C260E2 mettre 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71.
Pour avoir de l'ÉNERGIE infinie :
à l'adresse $C04664 remplacer 53 6D 01 C0 par 4A 6D 01 C0
à l'adresse $C046D0 remplacer 53 6D 01 C0 par 4A 6D 01 C0
à l'adresse $C086FC remplacer 53 6D 01 C0 par 4A 6D 01 C0
à l'adresse $C08DD4 remplacer 53 6D 01 C0 par 4A 6D 01 C0.
Pour avoir des JUMP infinis :
à l'adresse $C00336 remplacer 53 6D 01 C6 par 4A 6D 01 C6.
Pour avoir des ROAR infinis :
à l'adresse $C002FC remplacer 53 6D 01 C8 par 4A 6D 01 C8.
Pour avoir des SPEED infinis :
à l'adresse $C0031C remplacer 53 6D 01 CA par 4A 6D 01 CA.
Sur Amiga 1200, essayez ceci si vous avez l'action replay version soft.
Pour pouvoir mettre ces bidouilles, remplacez les adresses en $C0 par $8 (exemple : $C0031C par $8031C).
Et maintenant, voici les codes pour accéder aux différents niveaux :
Code 1 : sXr7vgqaGP
Code 2 : 20I 857pSX*
Code 3 : 20I857pSXY
code 4 : v/FII/xXY3
Code 5 : 20I85DSXP
Respectez les majuscules et minuscules !!
Pour le passage shoot-them-up :
Pour avoir des vies infinies (1200 et 500) :
à l'adresse $930A remplacer 53 79 par 4A 79
à l'adresse $992A remplacer 53 79 par 4A 79.
Pour avoir l'énergie (1200 et 500) :
à l'adresse $92FA remplacer 53 79 par 4A 79
à l'adresse $991A remplacer 53 79 par 4A 79.

Pascal Roy

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

ULTIMA 8

Comme promis, on vous envoie la possibilité d'activer — eh oui — le cheat mode. Fort quand même !
Il suffit de modifier deux octets dans le fichier AVATAR.DAT. Vous devez remplacer aux octets 42 et 43, secteur relatif 00, la chaîne 00 00 par 01 01.
Pour activer le cheat mode à l'intérieur du jeu, pressez la touche F7 ou Ctrl F1 qui indique toutes les touches possibles et leurs fonctions. Refaites cette opération à chaque sauvegarde.

Ballester Rémy et Pince Guillaume

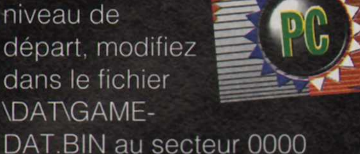
STRONGHOLD



Il est possible de modifier les caractéristiques des personnages ainsi que la quantité d'or accumulée. Cependant, il m'est impossible de donner les correspondances exactes, le fichier de sauvegarde pouvant varier de taille. En revanche, à l'aide d'un éditeur du style PCTools 4.30, il suffit de rechercher le nom du personnage. Ce dernier est suivi d'une longue suite d'octets à 00 puis d'un 7F, les six suivants correspondant aux caractéristiques du personnage. 40 octets après la dernière caractéristique se trouvent les octets attribués à l'argent. Bien sûr le total des richesses ne peut dépasser la capacité des coffres.

Szlapak Gilles

FURY OF THE FURIES



Pour choisir son niveau de départ, modifiez dans le fichier \DAT\GAME-DAT.BIN au secteur 0000 déplacement 02 pour le jeu A, 04 pour le jeu B, 06 pour le jeu C, 08 pour le jeu D et pour :
Désert niveau 1 : E9
Désert niveau 6 : A9
Lagon niveau 1 : 6B
Lagon niveau 6 : 6D
Foret niveau 1 : 2C
Foret niveau 6 : 2F
Pyramide niveau 1 : 2E
Pyramide niveau 6 : 20
Montagne niveau 1 : 23
Montagne niveau 6 : 22
Usine niveau 1 : 25
Usine niveau 6 : 24
Village niveau 1 : 26
Village niveau 6 : 39
Château niveau 1 : 38
Château niveau 6 : 3A
Machine : 7D

Weerts Didier

DUNE II

Si vous avez un message du genre "un missile approche" ou "une unité ennemie en approche", sauvegardez ! Et si ce missile ou cette unité détruit trop de choses, chargez votre dernière sauvegarde (le missile ne s'écrase jamais au même endroit).

Rossi Sébastien

RAPTOR

Il est difficile d'avoir assez d'argent pour acheter un maximum de protection et d'armes. Il suffit de faire une sauvegarde dès le début, puis avec PCTools par exemple, d'aller farfouiller dans le fichier Char0000.fil au secteur relatif 0000000 (le premier quoi !!) ; puis au déplacement 0112 (Hex0070) et dixième colonne, écrire FF à la place de 6E (si on n'a rien changé dans RAPTOR) ou sauvegarde, puis y retourner (dans RAPTOR). On se retrouve alors avec 731 modules de survie que l'on peut revendre comme on veut (en fait, on en perd un quand on en a vendu soixante-dix, soit 350 000 $). Et comme ça, on peut acheter tout ce qu'on veut.

André Gilles

THEATRE OF DEATH



Pour avoir les vies infines, tapez : <SHED SOFTWARE>.

Duflot Frédéric

MIGHT AND MAGIC: WORD OF XEEN



Voici les codes pour voyager dans toutes les mines des nains (avec le wagonnet) : Mine 1-Mine 2-Mine 3-Mine 4-Mine 5. Mais aussi : ALPHA, THETA, KAPPA, OMEGA.
(Pour les mages de Xeen).

CUNIN Cyril

Faites les modifications suivantes dans votre sauvegarde Dark ??.sav pour être au niveau 255. Mettez FF aux déplacements indiqués :

Arturius	Sect. 7	Octet 36
Rebecca	Sect. 7	Octet 390
Seymour	Sect. 11	Octet 112
Zippo	Sect. 14	Octet 346
Badger	Sect. 17	Octet 384
Tyro	Sect. 19	Octet 264

Pour avoir le maximun de pièces d'or (16 8 -1), éditez votre sauvegarde Dark??.sav par FF. Tant que vous y êtes, remplacez aussi l'octet 511, puis allez au secteur 29 pour faire la même chose avec les octets 1, 2, 3. Vous vous retrouvez à la tête de 16 8 - 1 gemmes. Un conseil, mettez votre fortune à la banque, sinon à la moindre gemme ou pièce d'or trouvée, votre trésor s'envolera en fumée.

Deprez Brigitte

TFX

Pour augmenter le nombre de missions complètes, il suffit au secteur 00 de modifier l'offset 115 et de mettre le nombre désiré.
Pour choisir sa mission, il suffit au secteur 00 de modifier l'offset 91 et de mettre F? (? pour la mission désirée), on peut essayer avec d'autres valeurs mais le résultat n'est pas garanti.

Bot John

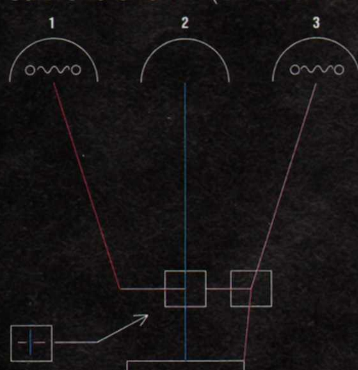
THE LAWNMOVER MAN



Étape 1 (la course) : haut-haut-bas-haut-haut-haut-haut-bas-bas-haut
Étape 2 (Cyber Boogie) : gauche-haut-droite-bas-feu-droite-feu-haut-gauche-droite
Étape 3 (déchiffrer le code) : voici une partie des possibilités.

27	A	$\underline{\underline{39}}$	4	▷	□	☁	A	7
64	O	65	9	$\underline{\underline{□}}$	□	☼	E	28
$\underline{\underline{73}}$	$\underline{\underline{Y}}$	94	$\underline{\underline{6}}$	▽	$\underline{\underline{□}}$	⁘	I	35
8	E	74	7	⬠	□	$\underline{\underline{☾}}$	$\underline{\underline{T}}$	$\underline{\underline{2}}$

Étape 4 (musique) : aucun truc, il suffit d'écouter.
Étape 5 (le chemin de la liberté) : pour arriver au centre, il faut suivre le chemin (en tenant compte des circuits)



Le bleu ne peut pas aller au Y ni au 3, il doit suivre son chemin logique.

Étape 6 (la plate-forme) :
Saut 1 : sauter quand la femme a fini de dire "Jump",
Saut 2 : ne pas sauter au "Jump" mais au bruit du bonhomme,
Saut 3 : il faut sauter deux secondes après le "Jump".
Étape 7 (la course) : même chose que pour le premier (il y a seulement des angles de vues différents).
Étape 8 (Cyber Boogie) : attention, ce niveau n'est pas le même que les autres : il y a des embouchures. Il faut prendre les bonnes, sinon vous louperez les Descriptions (s'il vous en manque un seul, c'est fini vous ne pourrez pas libérer Carla ou Peter).
Embouchure 1 : haut
Embouchure 2 : gauche
Étape 6 (accès interdit) : il suffit de diriger un robot en sachant que le haut le fera monter, même s'il regarde vers le bas. Le but de la manœuvre: "récupérer la clé".
Étape 7 (dans le vide) : dans cette épreuve, il y a un truc. Il faut avancer deux fois le plus à droite possible, reculer deux fois pour se retrouver au point de départ, ensuite il faut faire tout le tour par la gauche ; vous devez toujours être au bord du damier. Si Carla se noie, vous n'avez pas récolté assez de descriptions.
Étape 8 (l'ouverture) : il suffit de viser dans le trou.
Étape 9 (Cyber Boogie) : attention, après l'embouchure, Cyber Jobe arrivera ; quand il passera devant, "tirez".
Étape 10 (le saut de la mort) : regardez bien à quel moment Jake tombe (où était la mâchoire au moment où il se lance). Faites gaffe, il y a un décalage entre le moment où vous avez appuyé et le moment où il se lance.
Eh ben voilà, je vous laisse terminer les trois niveaux seul. Si vous avez un lecteur CD-Rom double vitesse, faites gaffe de ne pas acheter la version 16 couleurs, c'est pas beau.

Gérald Anezo

AMERICAN REVOLT



Préalable : tous les déplacements sont exprimés en décimal, les octets à remplacer en hexadécimal.
Pour l'argent :
Secteur 0, déplacement 24 : sur 4 octets consécutifs mettre FF FF FF 7F, par exemple pour avoir une grosse somme d'argent.
Pour les personnages :
1er personnage : secteur 0, déplacement 309 XX WW 00 YY ZZ 00 00 AA BB CC DD EE cette dernière est répétée 8 fois (8 armes possibles dans l'inventaire).
Codes :
XX WW : correspond au nom du personnage.
Essayez plusieurs valeurs (37, 09, 06...) pour XX, suivi de 10 pour WW.
Si XX WW est égal à FF FF FF (le dernier octet suit WW), alors le personnage n'existe pas.
YY ZZ : correspond à l'équipement = FF 1F pour niveau 3 (maximum).
AA : numéro de sélection dans l'équipe (00 si pas sélectionner) sinon 1, 2, 3, ou 4.
BB CC : correspond à l'état de l'arme. FF 7F pour qu'elle soit chargée.
DD EE : correspond au code de l'arme :
02 00 : Raid aérien
03 00 : Pistolet Gauss
04 00 : Fusil
05 00 : Uzi
06 00 : P. M.
07 00 : Lazer
08 00 : Lance-flammes
09 00 : Longue portée
0A 00 : Scanner
0B 00 : Médikit
0C 00 : Bombe à rétro
0D 00 : Dissimulateur.
Pour les personnages suivants, ils sont à la suite, et sont codés de la même façon.

Bujon Frédéric

BLOODNET

Pour gagner de l'argent facile, sans poker, il faut aller au DOOM PILOTS à E.125 th Street. Là, il faut parler à Ghost Walker (personnage du milieu). Il vous indique où trouver Madame Mescal, une marchande (au W.96 th Street). Allez chez elle et achetez lui un Tub, un Nozzle et un Hose (autant de fois que vous le voudrez et le pouvez), et dans votre inventaire, assemblez-les pour faire un (ou des) Flame Trower. En les revendant, vous obtiendrez un bénéfice net d'environ 14 500 $ par unité.
Voici quelques codes du Cyberspace à adresser au Fats :
- HOPE
- SOFTBALL (code Ninja)
- ZARATHUSTRA
- MOZART
- BLACKWOOD
- MAJOR
- TTHEAT
- NYVAULT

Pour certains, il faut avoir des "Cloaks" ou des "Soul box" plus performants. Si vous avez un gros besoin de sang, allez au Metropolitan Museum or Art (E. 86 th Street). Parlez à Montgomery Taylor. Dites-lui No, puis YES. Il vous donnera ainsi une invitation pour le Plaza Hotel. Il faut s'y rendre (au E.28 th Street) et prendre la porte de droite. Si vous êtes fort, tuez les deux gardes, ou alors ayez un Lapel pin pour passer. En cherchant , vous trouverez 4 bouteilles de sang (frais, évidemment).
Enfin, si vous avez du mal à découvrir de nouveaux endroits, je vous conseille de parler à Larry Owen au Houston Matrix Rovers à Canal Street. Puis allez voir les Autonomy Dogs à Wall Street. Parlez-leur, et vous découvrirez par la suite, si vous acceptez la mission qu'ils vous proposeront, un marchand d'armes puissantes (matériel Cybergénétic, SPARK BOARD...) (Hologrammes).

Willaert Josian

```
Freeze          Description                         Address    Value

 (•)  0. vie infinie FURY                            2000:22F7 =   5

This unregistered version only allows one entry in the Table
of Memory Locations.  Up to 10 entries may be entered and
modified/frozen in the registered version.  To register,
please complete the registration form provided and mail it
along with the appropriate payment to the address below:

            Enhanced Software Design Inc.
            P.O. Box 92241
            2900 Warden Ave.
            Scarborough, ON
            Canada  M1W 3Y9
```

La version ShareWare ne permet pas de rafraîchir plus d'une valeur à la fois. À vous de prendre contact avec l'auteur pour acquérir la version complète de cet utilitaire génial !

Avant de lancer Game Wizard, notez soigneusement le nombre de vies qu'il vous reste.

```
Memory Address Search
Result of Memory Address Search
Table of Memory Locations
Edit Memory Contents
File Viewer (Display Text File)
Game Playing Speed
Protect Screen (Screen Blanker)
Boss Screen with Password Option
View Current Program Screen
Load Previous Saved Program From Disk
Save Current Program To Disk
Crash Back to Dos (Exit the Current Program)
Dos Shell
```

De nombreuses fonctions vous sont offertes, comme l'édition d'un bloc mémoire ou la recherche de données correspondant à différentes valeurs (vie, argent, niveau...). De par leur mode de fonctionnement, il se peut que certains jeux bloquent l'action de GameWizard. Il s'agit essentiellement de softs réquisitionnant un maximum d'interruption afin de gagner du temps machine. Heureusement, ils sont assez rares.

Après l'Action Replay, voici "The Game Wizard", un utilitaire pour PC permettant de tricher en toute tranquillité.

Game Wizard : Le Magicien Ose !

11 heures du matin dans les bureaux de JOY :

Pinky : Mais non, je te dis que c'est impossible !
Casque noir : Mais si ! Hep, Moulinex ! Pinky me soutient que l'on ne peut pas faire de trous dans Lode Runner
Moulinex : Ben non, je crois pas.
Casque Rouge : Ah la vache, faut que je trouve Linos, y doit savoir lui.
Tonton Steph : He, les gars, regardez ! J'ai un super truc pour patcher les softs à la cool.
Lord Casque Noir : C'est quoi le plan ?
Steph : Tu charges le soft et hop, tu n'a plus qu'à rechercher les vies infinies, changer de tableau, te rajouter des armes...
Calor : Waow l'enfer ! c'est comme l'action Replay sauf qu'y a pas de carte à installer.
Steph : Exac ! C'est pareil. En plus, c'est un shareware. Si tu veux toutes les options du soft, il faut que tu envoies de l'argent et l'auteur te fournit la dernière version de Game Wizard accompagnée de la doc.
Mic Dax : Génial ! et on peut trafiquer le nombre de crédits en 3614.
Steph : Faut pas rêver !
Mic : Ça m'intéresse à mort ton truc, je vais le mettre illico presto en téléchargement sur le serveur.
Linos : Casque noir a raison les gars, on peut faire des trous dans Lode Runner !
Claude entre précipitemment : Bonjour, tout le monde ! Chuis super content, je viens de trouver une place de parking en bas et je...
Moulinex : On s'en fout ! Essayons de rajouter des vies dans Fury of the Furries, O.K. ?
Steph : O.K., O.K., c'est parti !
Djima, épuisée : Ciao, Ciao. Vous connaitriez pas par hasard le salaud qui m'a piqué ma place de parking? Ça fait deux heures que je tourne en rond.
Pinky : On s'en fout !
Steph : Regarde Claude, je vais patcher en direct Fury of the... Claude... Claude ? Ben, où il est ?
Djima : C'est quoi patcher ? Ça a un rapport avec le parking ?
Moulinex : On s'en fout, démarre le jeu qu'on en finisse !
Calor : Oui, vas-y qu'on en finisse.
Tonton Steph charge alors le fameux GameWizard et lance aussi sec Fury of the Furries. Dès l'apparition du premier tableau, il appuie sur la touche "2" se trouvant au-dessus de la touche "Tab". C'est alors que le jeu s'interrompt pour laisser place à un superbe menu VGA.
Steph : Tu choisis le premier menu "Memory Address Search" et tu indiques le nombre de vies qu'il te reste, en l'occurrence 5... puis tu reviens dans le soft en appuyant sur "ESC".
Casque noir : C'est drôlement simple !
Steph : Ouais. Ensuite, tu t'arranges pour paumer une vie, suite à quoi tu reviens dans Game Wizard, toujours en pressant le "2" qui se trouve au-dessus de "Tab". Il faut sélectionner à nouveau "Memory Address Search" et entrer le nouveau nombre de vies, c'est-à-dire 4... Game Wizard va dès lors rechercher toutes les valeurs en mémoire ayant changé de 5 en 4... Et coup de bol, il y en a qu'une. Dans le cas où il en existe plusieurs, il faut recommencer l'opération pour éliminer le plus de possibilités possibles.
Calor : Ça y est, j'ai compris !
Steph : Il suffit dès lors de se rendre dans le menu "Table of memory locations" pour entrer le nom du patch ainsi que le nombre de vies souhaité. En appuyant sur "F" (pour Freeze), GameWizard rafraîchira sans arrêt la case mémoire contenant le nombre de vies avec la valeur indiquée. C'est ce que l'on appelle la vie infinie, les gars !
Calor : Et dans le cas où il y a plusieurs possibilités ?
Steph : Ben, faut toutes les essayer... Remarquez qu'avec la version complète de Game Wizard, on peut faire plein d'autres trucs du style : éditer le contenu de la mémoire, modifier la vitesse d'exécution de certains jeux, afficher le contenu d'un fichier, retourner dans le DOS, sauvegarder l'intégralité de la mémoire...
Pinky : Et on peut rechercher autre chose que des vies ?
Steph : Tout ce qui est à base de chiffres et qui évolue pendant le jeu (argent, numéro de niveau, nombre d'armes..). Il va sans dire que tu peux ensuite sauver ton patch pour l'utiliser à nouveau plus tard. Ah oui, au fait, GameWizard est livré avec une démonstration interactive permettant une prise en main facile pour les débutants.
Casque noir : Super, on va pouvoir mettre les sauvegardes de patchs sur le serveur après !
Mic : Yaouh, c'est la fête... allons vite boire des coups, les amis... Tralala..

Qui a gagné plus de trophées que le Brésil?

FIFA International Soccer a marqué les points qui l'on mené au succès des deux côtés de l'Atlantique. Primé 7 fois dans le monde entier, FIFA a ramené plus de médailles chez EA SPORTS que n'importe quel autre classique de EA SPORTS.

Il n'a pas intéressé que les experts. En l'achetant, les consommateurs ont fait de FIFA International Soccer le jeu qui s'est vendu le plus rapidement en 1993 en battant des records époustouflants.

Il y a déjà, en Europe, plus de 500 000 fans de FIFA qui marquent des buts spectaculaires. Mais ce n'est pas étonnant. Avec des équipes internationales de prestige, 2 000 images d'animations de joueurs, les options de contrôle des équipes et le EA SPORTS StadiumSound™ , c'est de lui que tout le monde parlera cet été.

Vous ne pouvez pas vous rendre aux US? Inutile de prendre un billet d'avion: c'est ici que le tournoi a lieu.

Aujourd'hui sur PC et Amiga









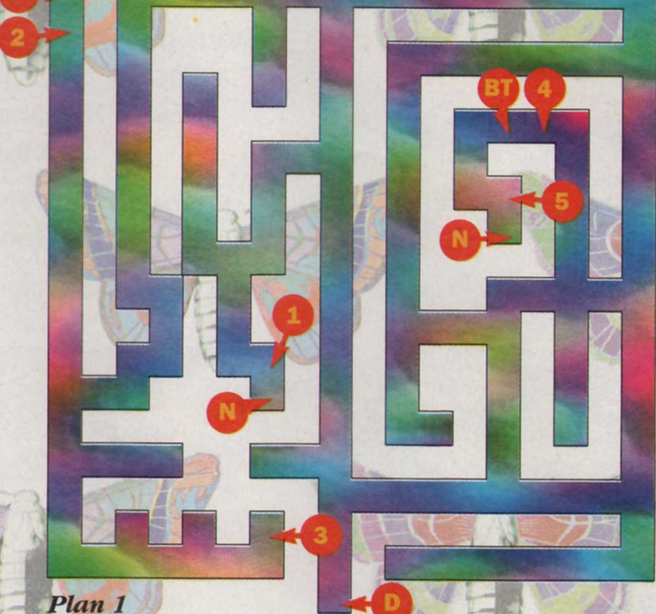




Pour commencer, il vous faut une bonne équipe, équilibrée dans l'ensemble. Deux "magiciens" (psionic, médiator ou anchorite) suffisent. Pour ceux là, les races idéales sont les Humains et Khymeras félinisés. Quand vous arrivez au tableau des valeurs, essayez d'obtenir le maximum de concentration : c'est ce qui influe sur la quantité de sorts que vous pouvez lancer durant une bataille. Pour cela, utilisez les flèches à côté de l'écran. L'intelligence vous permet de préparer un plus ou moins grand nombre de sorts.
Ne négligez pas pour autant la constitution (au moins 10), la résistance et la vitalité (au moins 40). Sinon vous risquez d'avoir très vite des morts de ce côté-là.
Préparez quelques sorts, vous ne pourrez pas le faire en cours de bataille. Voici les plus utiles :
- écoulement de la force vitale (- de vitalité).
- éruption de napalm (- de vitalité et de perception)
- épines septiques (- de vitalité, de résistance, de dextérité)
- antidote psion (+ de vitalité et de dextérité)
- couches métalliques (+ de résistance).

Maintenant, il vous faudrait deux chevaliers (Bionécrons) et deux assassins ou mercenaires (Cyberns). Pour eux, les valeurs principales sont bien sûr la vitalité et la résistance, mais aussi la force, la dextérité et la vitesse. Il vous faut au moins 40 de chaque, mais vous pouvez faire mieux (autour de 80 les deux premières valeurs et entre 50 et 70 les autres). Votre équipe est prête.

Maintenant, quelques conseils : sauvez avant chaque bataille. Vous aurez besoin de tous vos personnages dans la bataille finale, quitte à recommencer cinq ou six fois le même combat. Après avoir tué tous les monstres, faites se reposer les membres de votre équipe pour qu'ils récupèrent.
Quand vous cachez un personnage durant un combat, faites-le se déplacer dans les limites de sa cachette jusqu'à avoir épuisé sa barre d'action : cela lui donnera de la vitesse ; ce sera toujours utile par la suite.
N'hésitez pas à explorer les réseaux NETWORK, votre argent ne sert qu'à ça et vous avez largement de quoi. Dans la liste des netcodes et de leurs fichiers donnée avec chaque plan, les fichiers qui vous sont accessibles sont précédés d'un *.
Pour l'utilisation des plans, s'il n'y a rien de précisé pour l'ouverture d'une porte, c'est qu'elle n'est pas fermée à clef, ou bien que vous devez avoir ramassé (ou on vous a donné) la clef ou la carte qui la déverrouille. Certaines portes ne s'ouvrent pas, elles sont là seulement pour la décoration et pour vous perdre. Sur la carte, rien ne sera dessiné derrière.
Enfin, voici la légende des signes que vous trouverez inscrits sur la carte, toujours présentée le nord en haut :
- D : votre point de départ dans ce secteur
- N : point de liaison avec le réseau NETWORK
- T : trésor (équipement, objets utiles à la poursuite de la mission...). À ramasser impérativement.
- B : bataille
- H : hologate
- 目 : échelle
- ↑ : ascenseur qui monte
- ↓ : ascenseur qui descend.



Plan 1

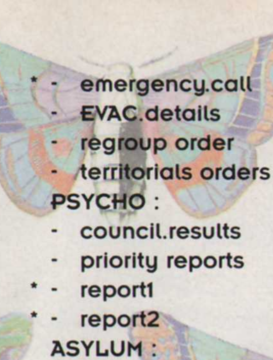
MIDLIGHT

(Voir plan 1)

1/Parlez avec le Cybern, puis demandez-lui "netcodes". Il vous en donnera deux. Explorez le réseau puis allez en 2 où vous attend maintenant quelqu'un.
2/Parlez avec le bionécron, puis demandez-lui aussi "netcodes". Lisez les fichiers autorisés et allez en 3.
3/Vous rencontrez une jeune fille et son bébé. Vous pouvez lui parler, mais si vous lui posez des questions, elle ne vous répondra pas. Montrez un de vos pendentifs au bébé qui révélera un nouveau netcode. Vous ne pouvez pas réutiliser les terminaux qui se trouvent en 1 et 2. Vous devez donc aller en 4.
4/Vous êtes obligé de vous battre pour pouvoir passer. Les prêtres sont les plus dangereux et à éliminer en premier. Ramassez la clef quand vous en aurez terminé avec tout ce petit monde.
5/Lisez les fichiers puis transférez "permission" (tapez "download" puis le nom du fichier).
Sortez de la ville et allez à WatchTower-Colony.

NETCODES :
INDIGO:
- DNA analysis
* - genetic report
* - mediator.msg
- methods.doc
* - psionic.msg

GLOBAL :
* - citymap
* - disaster.report



- * - emergency.call
- EVAC.details
- regroup order
- territorials orders

PSYCHO :
- council.results
- priority reports
- * - report1
- * - report2

ASYLUM :
- * - emperor
- * - permission

Plan 3

Plan 4

Plan 5

Plan 6

WATCH-TOWER-COLONY

(Voir plan 2)

1/Parlez avec le soldat, il vous donnera un code.
2/Connectez-vous sur le réseau et explorez-le. Retenez bien dans quel ordre se monte la pile atomique qui fait fonctionner une hologate. Chargez le fichier que vous aviez transféré pour pouvoir ouvrir la porte principale.
3/Parlez avec ce personnage et demandez-lui des renseignements sur Mirach. Il vous donnera un code et une carte d'accès.
4/Ramassez les trésors se trouvant à cet étage, puis dirigez-vous vers la salle des échelles. En chemin, un soldat vous rattrapera pour vous donner un objet. Explorez les endroits où vous mènent les échelles 5, 1 et 2.
5/Restez sur place jusqu'à ce que le voyant passe au vert, puis ouvrez la porte.
6/Servez-vous de l'interrupteur pour pouvoir ouvrir la porte devant vous. Pour revenir de ce secteur, vous pouvez prendre l'échelle 2 ou l'hologate 1.
Ne prenez pas l'échelle 4, elle est piégée (d'ailleurs, vous n'avez qu'à demander l'avis de votre détecteur).
7/Attention en prenant cette échelle, la bagarre vous attend, mais est inévitable pour obtenir certains objets.
8/Maintenant, vous avez tout ce qu'il vous faut pour réparer l'hologate 2. Disposez les éléments dans l'ordre si vous ne voulez pas tout faire sauter et vous avec.
Après avoir franchi l'hologate, suivez bien le parcours indiqué, pour cause de vie ou de mort.
Consultez l'ordinateur après vous être débarrassé de quelques vampires. Repartez par l'hologate 3, la 2 ne fonctionne plus. Mais le chemin du retour est encombré.
9/L'hologate vous a ramené près de la sortie, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines : dès que vous ferez un pas, vous serez attaqué par un démon. Essayez de l'encercler et de l'attaquer au corps à corps. Vous pouvez maintenant quitter la colonie en emportant un cadeau des habitants reconnaissants. Direction les SoulTom Mines.

(Voir plans 3 à 7)

NETCODES

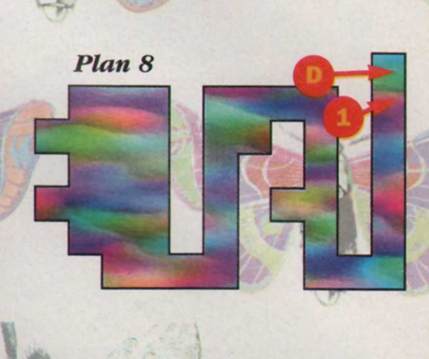
TUNNEL :
- colonymap
- * - damage report
- food storage.txt
- * - hologate.doc
- * - security report

MIRROR :
- * - emigrant list
- project report
- section.visuals

SOUL-TOMB MINES

(Voir plans 8, 9 et 10)

Plan 8



1/Promenez-vous jusqu'à ce que vous tombiez sur une escouade de mutants. Vous pouvez vous en débarrasser assez facilement avec des sorts de "storm of lifeforce drain". Vous allez ensuite tomber sur une deuxième vague de ces spécimens qui vont s'occuper de votre cas. Vous vous réveillez dans un autre niveau des mines.
2/Parlez avec le chef des mutants et faites ces petites commissions. Allez en 3 pour prendre l'ascenseur.
3/Remplissez votre mission et revenez parler au chef.
Promenez-vous jusqu'à ce que Pearlblood vous emmène à son père.
4/Vous voilà dans les quartiers de Mirach. L'ascenseur derrière vous conduit à ceux du chef. Ramassez les objets et contactez le réseau.
5/Mirach est derrière cette porte, accompagné de quelques sales bêtes.
Nettoyez la vermine, parlez à Mirach et prenez l'ascenseur le plus proche pour descendre. Vous allez croiser la mère d'Algol qui vous donnera un cristal.
6/Une fois descendu, il va falloir aller dans cette pièce. Refermez la première porte pour pouvoir ouvrir la seconde, because of décompression. Dans la pièce, utilisez le cristal puis repartez après avoir lu le message. Refaites le même manège avec les portes. Prenez l'ascenseur à côté et descendez.
7/Pour recharger la batterie, formez la phrase :

Plan 2

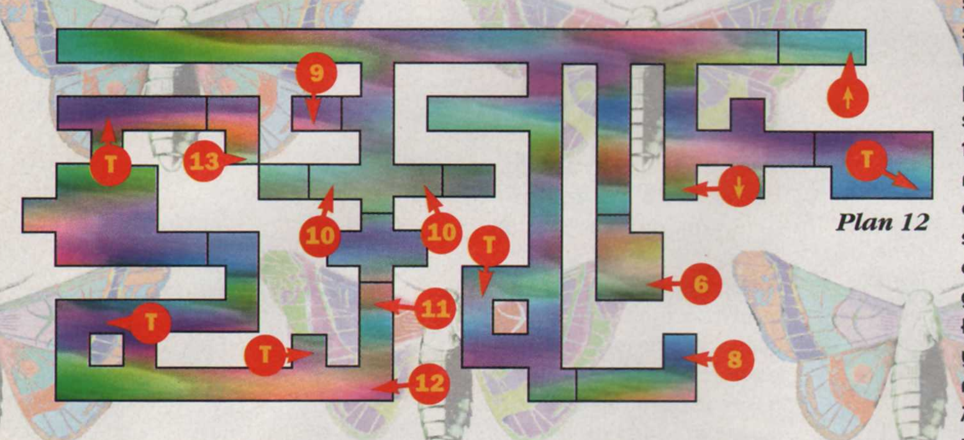


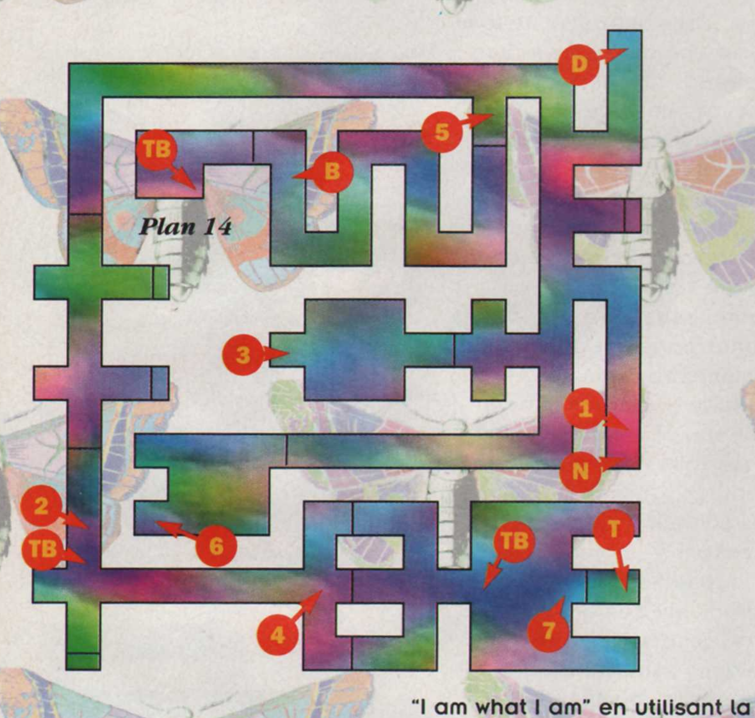
Plan 7

Plan 9

Plan 10

Plan 11





Plan 18

"I am what I am" en utilisant la batterie à chaque mot. Remontez.

8/Utilisez le plug puis la batterie pour obtenir une composite key.

9/Utilisez la composite key.

10/Vous pouvez maintenant ouvrir ces deux portes. Placez-vous devant la porte du milieu qui est maintenant déverrouillée.

11/Vous devez faire sauter le mur qui est devant vous. Avec votre perceuse, perforez le mur puis utilisez le matériel de démolition. Reculez vite et fermez la porte coupe-feu, sinon le souffle de l'explosion enverra votre équipe au paradis. Vous disposez de six secondes. Mettez leurs masques anti-poussière à vos personnages.

12/À partir de maintenant, vous êtes dans la poussière radioactive dont vous protègent vos masques. Pas de panique, il y a un sixième masque pas loin. Avancez de six pas puis changez le personnage qui n'a pas de masque (un pas de plus est mortel). Maintenant, avancez puis prenez la première à droite. Avancez et suivez votre détecteur d'objets. Bon, d'accord, vous avez deux abîmés, mais au prochain combat — qui ne va pas tarder — il suffit de leur lancer du psion antidote et ils seront comme neufs.

13/Algol est là. Vous n'avez plus qu'à le ramener à son grand-père en prenant le chemin le plus direct. Attention, vous disposez juste du nombre de pas suffisant pour aller chercher le garçon, revenir sur vos pas et ramasser les objets. Si vous vous égarez, la poussière passe sous les masques et vous tue tous.

Reconnaissant, Mirach vous révélera tout. Reposez l'équipe et retournez dans les quartiers du chef.

14/Le chef vous attend, contrôlé par l'Unborn. Utilisez les grenades sur l'un ou l'autre des mutants les plus près de lui : effet garanti. Après vous en être débarrassé, avancez et Pearlblood vous reconduira à la sortie.

Direction Fort Nighfall (à l'est, près du lac).

(Voir plans 11, 12 et 13)

NETCODE

MUTANT :

- * - demolition.gph
- * - patrols plan
- \- shaft repairs
- \- stocks.report

FORT NIGHTFALL

(Voir plan 14)

1/Allez consulter le réseau. Sur la route, une patrouille d'insectoïdes possédant une clé va vous tomber dessus. Le plus efficace contre eux est le corps à corps avec les gros bras de l'équipe et un sort de "lifeforce drain" pour les intellos. Dans le réseau, notez le code sécurité.

2/Venez affronter la deuxième légion d'insectoïdes pour récupérer une audiocard.

3/Venez programmer votre audiocard en entrant le code que vous avez noté tout à l'heure.

4/Vous vous trouvez devant trois portes répondant à différents audiocodes. Utilisez votre audiocard devant la porte qui correspond à votre code. Tuez les prêtres (il faut les avoir à l'usure) et récupérez la clé.

5/Entrez dans la chambre de méditation et tuez Lord Daleth. Encerclez-le et attaquez-le au corps à corps et avec des sorts.

6/Dans le laboratoire, prenez la pince à biopsie et retournez faire un prélèvement d'ADN sur le cadavre de Daleth.

Attention en repartant, vous allez avoir une mauvaise surprise. Celui-là, il faut un peu de chance et de persévérance pour s'en débarrasser.

7/Utilisez votre échantillon d'ADN pour ouvrir la porte. Le Guardian est au fond de la pièce.

Sortez et allez à la Neon's Tower.

NETCODE

MURDER :

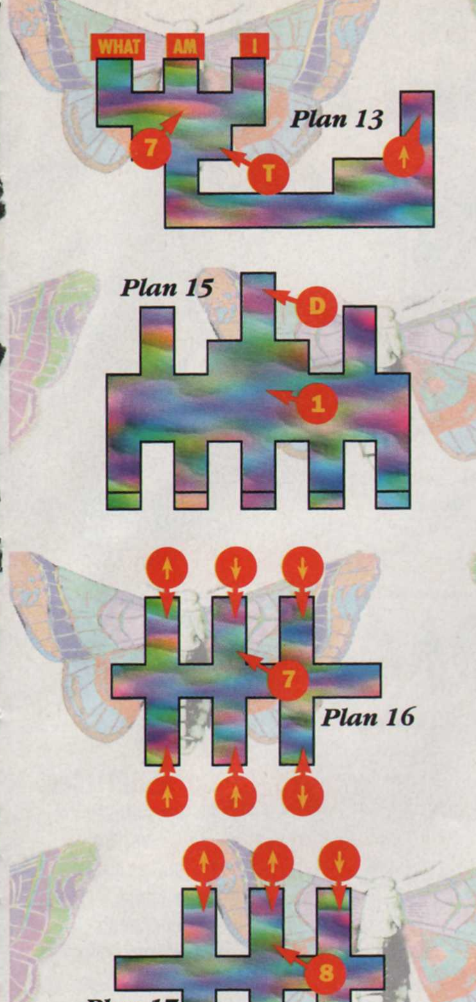
- * - guardian.msg
- \- LSD.projects
- * - security update

NEON'S TOWER

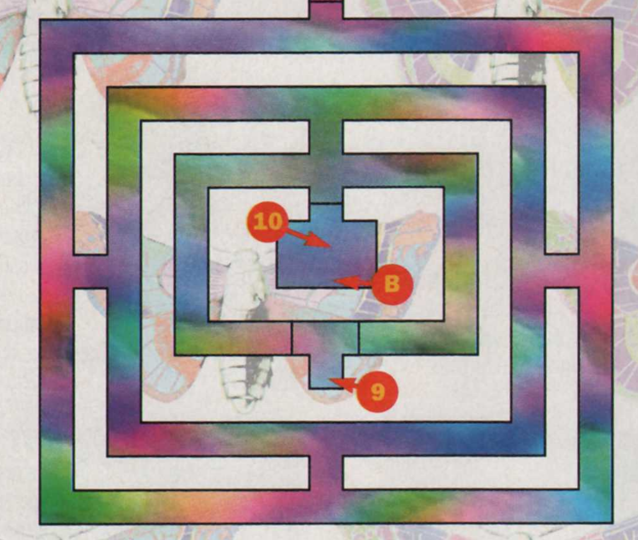
(Voir plans 15 à 21)

1/ Promenez-vous jusqu'à ce qu'on vienne vous chercher.

2/ Vous vous retrouvez enfermé. Sortez trois fois de la pièce et à la troisième, tuez-les tous. Ils n'aiment pas le "lifeforce drain".



Une fois le ménage fait, ramassez les objets et consultez le réseau.
3/ Parlez avec Archon Darley.
4/ Traversez le faux mur et prenez l'ascenseur au fond.
5/ Une chaude réception vous attend. Chamelea est redoutable au corps à corps, mais s'élimine facilement avec les armes à feu longue portée. Ensuite, prenez le palmdisc d'Archon Darley et ramenez-le lui (inutile de vous encombrer avec ceux des autres).
6/ Montez, traversez la pièce et montez encore.
7/ Prenez n'importe quel ascenseur sauf celui par lequel vous venez d'arriver. Tous conduisent en 8.
8/ Prenez l'ascenseur du milieu, au nord, si vous ne voulez pas vous retrouver en 7.
9/ Utilisez le palmdisc activé par Darley pour ouvrir la porte centrale.
10/ Tuez le deathangel avec vos armes à feu, le boomerang et la watana blade. Avant de mourir, le prêtre vous révèle la cachette de l'Unborn et vous téléporte à côté de la sortie.





NETCODE
SPIRIT :
- BDNA.data
* - BIONEC.report
- entity project
* - palmlock.doc



L'Unborn se trouve dans une grotte sur la pente ouest du volcan. La meilleure tactique est l'attaque au nunshaku, boomerang, armes à feu et sorts. Mais il est coriace. Bon courage !!

PC COMPATIBLE PC/CD ROM
Des offres exclusives Micromania !!

Créez le meilleur parc de loisir de tous les temps !!
Vous aurez des casseurs si votre parc est trop dangereux, et des petits vieux s'il est trop morne. Les enfants vomiront partout s'ils ont trop mangé ou si les montagnes russes sont trop abruptes!



GRATUITE
La disquette démo jouable du jeu offerte* dans tous les magasins Micromania avec l'achat d'1 jeu PC floppy !!



600 mégas de démos de jeux et d'utilitaires jouables ou tournantes sur CD offerts** avec l'achat d'1 jeu PC CD Rom

GRATUIT

Disponible mi-juillet

MICROMANIA



NEW
SEAWOLF
Faites briller vos galons de commandant et prenez les commandes du plus grand submersible des temps modernes pour participer à une guerre stratégique du monde du silence.



NEW
TIE FIGHTER
Rejoignez l'alliance rebelle et tentez de l'écraser dans ce nouvel épisode de la Saga de la Guerre des Etoiles. Lucas Art vous propose une animation à couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.





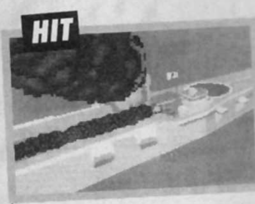
NEW NEW
DRAGON'S LORE
CD ROM
Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images crées à partir de 3D Studio, une animation parfaite, l'équipe Cryo a tenu ses promesses.

Offre exceptionnelle*
99 F seulement avec l'achat d'un jeu PC (Prix normal 199 F)





Joypad analogique 8 directions
créé pour votre PC 386 ou plus. Position Turbo et fonction réversible pour droitier ou gaucher. 4 boutons entièrement configurable : des options uniques pour une Joypad unique. Un stick amovible est inclus.



HIT
1942 PACIFIC AIR WARRIOR
Avec cette nouvelle simulation aux graphismes d'une fantastique qualité, prenez les commandes de l'un des 10 avions mis à votre disposition pour revivre les plus grands combats de la guerre du Pacific.



NEW
THE SETTLERS
Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie. Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force.





NEW NEW
UNDER THE KILLING MOON
Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.



HIT
ULTIMA 8
Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 ! Graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique.





NEW
OVERLORD
Un simulateur au réalisme surprenant : faites un bond dans le passé et combattez aux côtés des alliés les forces aériennes du Troisième Reich.



NEW
DELTA V
Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression.



NEW
OUT POST
Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire ! La terre est devenue invivable. réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites la survivre.





HIT
PACIFIC STRIKE
Une simulation de vol réalisée par Origin system qui vous met aux commandes de divers avions : des Wildcat, des Helicat ... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor.



NEW
FIFA INTERN. SOCCER
La version PC Compatible du fameux jeu déjà sorti sur consoles Megadrive et Super Nintendo. Des graphismes somptueux et une jouabilité exceptionnelle.

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre 94. ** Le contenu du CD peut être différent de celui présenté sur l'annonce-presse.





Les bulles de BD permettent de tout savoir des pensées des visiteurs, leurs humeurs, leurs envies, etc.

Bourré d'humour et très complet, ce nouveau jeu Bullfrog ravira tous les amateurs de SimCity et autre Settlers. Une fois que vous aurez goûté à Theme Park, malgré ses quelques défauts, vous n'en décrocherez pas !



THEME PARK

SUR PC • EDITEUR ELECTRONIC ARTS



Chaque attraction, boutique, personnage, dispose d'un écran spécifique avec toutes les caractéristiques correspondantes.



Après des "jeux à objectifs" comme Populous ou Syndicate, Bullfrog se lance cette fois dans la simulation économique pour le bonheur de tous, à commencer par les fans de SimCity (même si Peter Molyneux en nie l'influence directe : cf. interview). Ça faisait longtemps qu'on rêvait d'un tel jeu, d'un SimCity à échelle humaine. Avec la sortie récente de Settlers, les simulations de monde semblent suivre peu à peu cette tendance, et c'est tant mieux. Cette fois, y a pas de quoi avoir la grosse tête, on n'est ni maire, ni Dieu, juste un entrepreneur, un gestionnaire de parc d'attractions. Un conseil : préparez votre thermos et votre en-cas, la partie sera de longue, de très longue haleine.

Avant toute chose, Theme Park comporte trois niveaux de difficulté qui déterminent non seulement le capital de départ, mais également le degré d'implication dans la simulation. Au niveau le plus simple, on se contente de bâtir le parc et d'y attirer les visiteurs, tandis qu'au niveau le plus difficile, il faudra faire des recherches pour découvrir et améliorer les attractions, gérer le stock des marchandises vendues (nourriture essentiellement) et en négocier les prix d'achat, spéculer en bourse, etc. En outre, quel que soit le mode de jeu, différents paramètres permettent de configurer le niveau de difficulté : on peut jouer tout seul ou contre des concurrents, les visiteurs sont plus ou

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 15 | ERGONOMIE 11 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 14

moins exigeants, etc. Une fois tout ça réglé, on peut enfin s'atteler à la tâche. Au début d'une partie, on est obligé de démarrer en Grande-Bretagne (ce qui semble bien peu réaliste, notamment à cause de la météo, mais bon...), car le terrain y est gratuit. Plus tard (beaucoup plus tard), on aura la possibilité de vendre son parc aux enchères et de s'installer ailleurs. Les éléments à mettre en place sont nombreux : les attractions proprement dites (grand huit, maison hantée, circuit de kart, etc.), les boutiques et autres stands ensuite (restauration, souvenirs et cadeaux, jeux, etc.), sans oublier les infrastructures "pratiques" (chemins bétonnés, files d'attente, toilettes, etc.). Outre ces composants purement matériels, il faut également se charger de l'embauche et de la gestion du personnel : mécaniciens pour la maintenance des attractions (un accident est si vite arrivé), nettoyeurs pour l'entretien du parc (c'est salissant, les visiteurs) et amuseurs publics (nounours, homme–requin, etc.). En mode global, on sera souvent confronté à des négociations salariales au risque de voir tous ses employés manifester avec leurs pancartes à l'entrée du parc (ce qui fait plutôt mauvais genre), si leurs revendications ne sont pas satisfaites. Il va sans dire qu'on dispose de tous les écrans de statistiques indispensables pour gérer tout ça. Bref, tout cela reste d'un classicisme bon enfant. À propos d'enfants justement, c'est là que réside le principal atout de Theme Park. Admirez la transition !

QUI N'A PAS SON TICKET, QUI N'A PAS SON BILLET !

C'est qu'on est loin des simulations macrocosmiques à la SimEarth. Ici, on se recentre sur les individus. À l'ouverture du parc, des centaines de visiteurs vont débouler. On les voit marcher, se diriger vers tel ou tel stand, manger, etc. Le nombre d'animations à l'écran est tout simplement hallucinant. S'ils sont contents, ils font "O.K." avec le pouce, sinon, ils pleurent à chaudes larmes, à la sortie des attractions à sensations. Parfois, ils verdissent et vomissent tout leur quatre heure ! Mais ce qui aurait pu n'être que des sprites bougeant joyeusement, acquiert une toute autre dimension grâce à l'utilisation de bulles de BD qui nous permettent, à l'instar de Big Brother, de scruter la moindre de leurs émotions, le moindre de leurs désirs. S'ils ont faim et soif, on voit un hamburger et une canette, s'ils s'ennuient, on voit des "zzzz", s'ils ont des envies pressantes, on voit le sigle "hommes/femmes", etc. On dénombre pas moins d'une trentaine de ces desideratas ayant trait à la nourriture, aux prix, au contentement, et tutti quanti. Fort heureusement, un écran de synthèse permet de sonder les masses pour connaître les besoins à satisfaire le plus urgemment.

ALLEZ ROULEZ, ROULEZ JEUNESSE !

En fait, on pourrait simplement se contenter de suivre la journée d'un visiteur, à travers son comportement et ses sentiments. Un écran spécial permet d'ailleurs d'accéder à cette option. On y consulte l'identité d'un client particulier, le temps passé dans le parc, le nombre d'attractions utilisées, son indice de satisfaction, l'argent qu'il lui reste en poche, etc. Outre les visiteurs et le personnel, parfois d'autres personnages apparaissent, généralement annonciateurs de très gros ennuis : des bandes de "hell angels" peuvent envahir et saccager le parc, des membres d'association de consommateurs peuvent envoyer leurs propres délégués incognito, etc. Techniquement, la réalisation de Theme Park est tout à fait correcte, même si elle n'atteint pas la qualité de celle de Syndicate. Graphiquement, Theme Park fonctionne par défaut en VGA, et le style des graphismes fait que dans un écran, on ne voit qu'une infime partie de la surface de jeu. Une carte globale permet de sélectionner telle ou telle portion, mais on ne peut que regretter le mode "zoom" de SimCity 2000. Certes, le mode Super-VGA est disponible, mais le manque de précision des déplacements du curseur, plus proches des sauts



Les montagnes russes constituent toujours une attraction très prisée. Mais il vaut mieux prévoir un nettoyeur à la sortie, sous peine de voir ses allées se remplir très vite du renvoi gastrique des visiteurs.

En tant que patron, on a parfois affaire à des revendications salariales de la part de ses employés. Il vaut mieux être ferme, tout en étant souple.



Un plan général facilite la vue d'ensemble du parc, et permet un accès rapide aux différentes zones.



▲ Un "SimCity" à l'échelle humaine, avec un sujet des plus "ludiques" qui soit : les parcs d'attraction.
▲ Trois modes de jeu, du plus simple au plus compliqué, avec de nombreux paramètres supplémentaires, permettent à chacun de s'amuser.
▲ Le nombre d'animations, aussi bien pour les attractions que pour les personnages, est tout simplement hallucinant.
▲ Une ambiance sonore très réaliste et variée : chaque attraction/manège a son propre jingle, les réactions des personnages sont audibles.
▼ L'interface, quoique classique, manque de précision, et même si le S–VGA est dispo, les déplacements de la souris y sont très proches des "sauts de puce", réduisant à néant la jouabilité.

PRÉVU SUR AMIGA, CD 32, PC CD-ROM, MAC, CD-ROM MAC, 3DO

de puce, y est tel qu'il faut vraiment s'accrocher. D'autant qu'il n'existe pas de pause, aussi ne peut-on au mieux jouer qu'en vitesse "lente" pour limiter les dégâts. De même, en vitesse "ultra", les animations à l'écran sont horriblement saccadées : les personnages ne sont pas animés, ils font du "image par image" ! À part ces "petits" – quoique gênants – défauts, on ne peut que se féliciter d'une telle réussite. En plus de l'intérêt du jeu, comme je le soulignais précédemment, les animations, que ce soit des personnages ou des attractions, sont surprenantes de quantité et de variété. Par exemple, certaines attractions mettent en scène un spectacle aux thèmes divers (clowns, cow–boys, gladiateurs/ chevaliers ou dauphins) et en regardant bien, on peut vraiment y assister en "direct–live" ! Un tel souci du détail mérite un grand coup de chapeau. L'ambiance est formidablement soutenue par une bande–son hors pair. Les bruitages d'une part, avec les cris des enfants, les pleurs, les rires, les "beurks" quand il y a trop de déchets par terre, etc. Les musiques d'autre part, avec un jingle différent pour chaque attraction, médiéval pour le spectacle des chevaliers, "fantômatique" pour la maison hantée et le train fantôme, "synthétique" pour le simulateur de vol et la navette spatiale, etc. On s'y croirait ! Un mot sur la présentation, véritable court–métrage d'animation, en 3D Studio, vraiment spectaculaire. Pour conclure, notons l'excellente version française dans le texte, qui ne fait que confirmer ce qu'on savait déjà : Theme Park est un must.

Calor



Un écran auquel on accède très souvent afin de mieux étudier les besoins des visiteurs.



La gestion du stock des marchandises est primordiale, ainsi que la négociation des prix d'achat. C'est une part importante des recettes.



JOYSTICK LAND

LES "CIRCUITS" :
25 LE CIRCUIT AUTO
21 LA RIVIERE
12 LES MONTAGNES RUSSES
1 LE TRAIN DE L'OUEST
23 LE MONORAIL

LES SPECTACLES :
2 LES COW-BOYS
7 LES CHEVALIERS
3 LES CLOWNS
22 LES DAUPHINS

LES GRANDES SENSATIONS :
18 LE BATEAU-PIRATE
4 LA NAVETTE SPATIALE
19 LE SIMULATEUR DE VOL
14 LA FUSÉE
25 LA SUPER TOUPIE
8 LA MAISON HANTÉE

LES MANEGES :
16 LES TASSES
24 LES PARASOLS
15 LE TRAIN-FANTOME
13 LES AVIONS

LES "CUL-CUL-LA-PRALINE" :
6 LE CHATEAU MOU
11 LE SERPENT-TOBOGGAN
10 L'ARBRE-CABANE
20 LE LABYRINTHE
5 L'OBSERVATOIRE
17 LA GRANDE ROUE
9 LA TOUR PANORAMIQUE

THEME PARK

JOYSTICK LAND
10, rue Thierry-le-Luron - 92592 Levallois Perret.
Tél. : (1) 41 34 85 00, Minitel 3615 JOYSTICK.
Horaires : de 10 h 00 à 01 h 00 (sur rendez-vous uniquement).
Tarifs à l'année : ça dépend (enfant). Ça dépend aussi (Adulte).
Principales attractions : Galerie des testeurs, Circuit F1 Casque Noir, Spectacle médiéval Baron Moulinex, Saloon Pinky, Tour panoramique Calor...

94%

Les parcs d'attraction en France

Outre Joystick Land, on trouve en France trois autres parcs beaucoup plus modestes, mais qui méritent néanmoins le détour. En voici les fiches techniques. Bonnes vacances !

FUTUROSCOPE

B.P. 2000 - 86130 Jaunay-Clan.
Tél. : (16) 49 49 30 00.
Horaires : de 9 h 00 à 18 h 00.
Tarifs à la journée : 100 F (de 5 à 16 ans), 135 F (adulte).
Principales attractions : CinéAutomate, Cinéma Circulaire, Spectacle Multi-Ecrans, Cinéma Dynamique, Kinemax, Omnimax, Cinéma en Relief, Cinéma Showscan, Solido, etc.
Entièrement dédié à la communication, le Futuroscope présente toutes les technologies de l'image du futur (relief, 360°, etc.). Les fous du zapping et de la technique en auront pour leur argent. Des images comme on aimerait....





FUTUROSCOPE DE POITIERS © DESCAMPS/TELE 7 JOURS

PARC ASTERIX

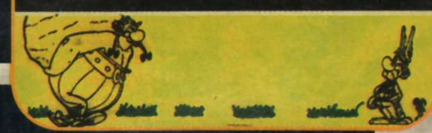


PARC ASTERIX © AUBERT/TELE 7 JOURS

60128 Plailly
Tél. : (16) 44 60 60 00, Minitel 3615 ASTERIX.
Horaires : de 10 h 00 à 18 h 00 (19 h 00 pendant le week-end).
Tarifs à la journée : 105 F (moins de 12 ans), 150 F (plus de 12 ans).
Principales attractions : les Druides Farceurs, la Descente des Rapides, le Roller-Coaster, l'Enfer, la Cascade, le Bateau-Pirate, la Maison Penchée, les Chars-Tamponneurs, le Mistral, le Camp Romain, le Génie de l'Eau, etc.

Décidément, les irréductibles Gaulois résistent toujours à l'envahisseur. Sans tra-lala-tsoing-tsoing, Astérix et Obélix vous accueilleront à bras ouverts au milieu de décors "d'époque" saisissants. Un vrai retour aux sources.





EURO DISNEYLAND PARIS

Réservations : B.P. 105, 77777 Marne-la-Vallée.
Tél. : (1) 64 74 30 00, Minitel 3615 EURO DISNEY.
Horaires : De 9 h 00 à 23 h 00.
Tarifs à la journée : 175 F (enfant), 250 F (adulte).
Principales attractions : Phantom Manor, Big Thunder Mountain, Indiana Jones et le Temple du Péril, Pirates of the Caribbean, le Passage Enchanté d'Aladdin, le Château de la Belle au Bois Dormant, Peter Pan's Flight, Alice's Curious Labyrinth, It's a Small World, Visionarium, Star Tours, CinéMagique, etc.
Est-il encore besoin de présenter EuroDisneyland ? Divisé en plusieurs pays, le Royaume Magique satisfera tout le monde : Main Street et ses passants début de siècle, Frontierland et ses pionniers de la ruée vers l'or, Adventureland et ses aventuriers des pays exotiques, Fantasyland et ses héros des éternels contes de fées, et enfin Discoveryland et ses visionnaires du futur.

PASSEPORT
Basse saison
Euro Disneyland



EURO DISNEYLAND PARIS © DISNEY

N.B. : les horaires et les tarifs communiqués correspondent à la haute saison, c'est-à-dire pendant l'été.

Peter Molyneux, l'un des créateurs de Bullfrog et de Theme Park



JOY : Parlez-nous du développement de Theme Park... Le résultat final est-il différent de l'idée initiale ?

Peter Molyneux : Theme Park a démarré il y a environ deux ans. J'ai d'abord programmé chez moi pendant six mois au bout desquels j'ai présenté le projet à Bullfrog. C'est ainsi que nous procédons. Si le projet plaît, on continue. J'ai donc enchaîné avec un graphiste, Gary Khan, sur encore quatre mois. Ensuite, d'autres personnes nous ont rejoints. Le concept n'a pas changé depuis le début du projet. J'ai toujours su ce que je voulais faire et j'ai réussi à le faire. On ne sait bien sûr jamais ce qui peut arriver, mais les jeux Bullfrog ont toujours évolué "naturellement".

JOY : Aviez-vous fait des recherches à propos du management des parcs d'attractions ? Quels sont les éléments que vous auriez voulu mettre en place dans le jeu ?

Peter M. : En ce qui concerne les recherches, je n'en ai pas fait énormément. Personne ne sait exactement comment ça fonctionne et je voulais un jeu facile à comprendre et à jouer. Les seules recherches que j'ai effectuées portent sur la direction commerciale : comment vendre les produits, comment décider l'emplacement des attractions et des boutiques, comment fixer le tarif des billets d'entrée et aussi comment manager le personnel. Bien sûr qu'il y avait des milliards d'autres éléments intéressants comme les hôtels, les parkings, les stations de chemin de fer, etc., mais il fallait bien s'arrêter quelque part. Je suis très satisfait du résultat.

JOY : L'introduction de Theme Park est incroyable. Pourquoi avez-vous décidé de faire une si longue séquence 3D Studio ?

Peter M. : L'intro a été réalisée par Chris Hill qui a fait un travail absolument fantastique. Dans la plupart des animations 3D Studio, il y a toujours un aspect métallique. Dans Theme park, au contraire, c'est plus humain, plus vibrant, plus drôle. Chris y travaille depuis janvier ! Nous croyons que c'est l'une des meilleures intros de jeu jamais réalisées, à tel point que nous allons la présenter à des concours d'animation!

JOY : Le moteur d'intelligence artificielle de Theme Park est très complet. A-t-il fait l'objet d'une attention particulière ?

Peter M. : Cela a représenté un énorme travail. Si on regarde les anciens jeux Bullfrog, aucun d'eux ne comporte autant de codes que Theme Park. Dans Populous par exemple, les personnages représentent 64 octets en mémoire, tandis que dans Theme Park, ça peut aller jusqu'à 1 500 octets ! Chaque personnage est unique et possède ses propres attributs. La faim, la soif, la curiosité, l'envie, etc. font partie de l'intelligence artificielle incorporée au niveau individuel.

JOY : Parlez-nous des animations du jeu, et notamment de celles des personnages...

Peter M. : Comme pour l'intelligence artificielle, les animations ont occupé une grande partie du développement. On peut voir les personnages réagir, s'exciter, avoir peur, etc. Il y a des milliers et des milliers d'animations. Chaque attraction a sa propre séquence de catastrophe. Le château mou peut exploser. Les karts peuvent sortir du circuit et errer dans le parc. C'est le fruit d'un considérable boulot.

JOY : Theme Park a-t-il été inspiré par SimCity et les jeux Maxis ?

Peter M. : On pourrait le croire, mais ce n'est pas le cas. Je me suis inspiré d'un jeu que j'ai écrit en 1983 sur BBC. C'était une simulation économique pure et dure et c'est pour cela que ça n'a pas bien marché. Depuis, j'ai reconsidéré la question, et notamment la façon de transformer une simulation qui peut paraître aride et austère en un jeu amusant.

JOY : Après de nombreux logiciels où le joueur avait un objectif précis comme Populous et Syndicate, Theme Park est au contraire très ouvert, laissant au participant une grande liberté.

Peter M. : J'aime la liberté dans les jeux. On peut jouer à Syndicate comme à un shoot'em up, mais on peut aussi ne rien faire et se contenter de se balader. Dans Populous, c'est vous qui décidez comment conquérir les mondes. Dans Theme Park, cette notion est simplement plus poussée. Avec ses trois niveaux de jeu, chacun décide du degré d'implication dans le jeu.

JOY : Quels autres sujets envisagez-vous d'aborder dans les futurs titres de la Designers Series ("série bâtisseurs" dont fait partie Theme Park) ?

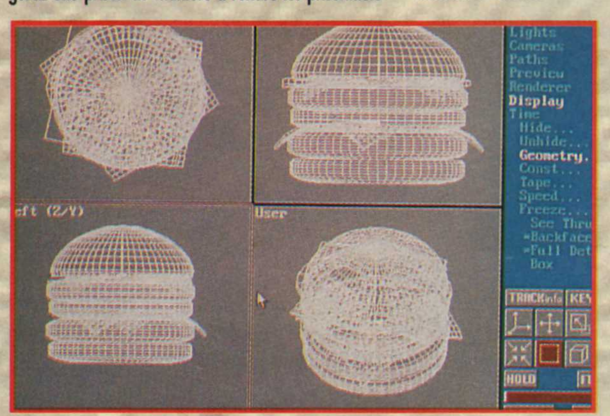
Peter M. : Nous comptons faire un Theme Hospital où vous devrez équilibrer les différentes disciplines, de la chirurgie esthétique aux opérations à cœur ouvert. Nous prévoyons également un Theme Prison où vous gérez une prison de manière à rendre les prisonniers heureux pour qu'ils ne pensent pas à s'évader. Un Theme Shopping Mail (galerie marchande) est également envisagé, et enfin un Theme Airport ou Theme Business Park (centre d'affaires).

JOY : Quelle sorte de jeu auriez-vous aimé créer sans pouvoir le faire à cause de la technologie ?

Peter M. : Je voudrais écrire un simulateur de personne mais il n'existe encore aucune machine qui pourrait traiter ce concept (NDMoi : un genre de Robinson's Requiem ?).

JOY : Enfin, aimez-vous les parcs d'attractions ? Lequel avez-vous visité ?

Peter M. : J'ai fait quasiment tous les parcs en Europe, et beaucoup aux Etats-Unis. Ce qui est génial, c'est que vous pouvez y faire ce que vous n'avez pas l'occasion de faire dans la vie. C'est une complète évasion. C'est quand j'ai visité EuroDisneyland que j'ai eu l'idée de faire Theme Park. Le monde 3D y est véritablement fascinant.









C'est la première fois qu'un jeu PC bénéficie d'une si longue séquence 3D Studio en guise d'introduction. Un véritable bijou d'animation !


OVERLORD
"Overlord vous comblera! Bien fait, complet, réaliste et prenant" - GENERATION 4, Juin 94 - Gen.d'Or 93%
JOYSTICK - Megastar 90%
"Associée aux superbes graphismes, une mission devient un véritable évènement qui fait paraître bien pâles les autres simulateurs de vol militaire"
PC LOISIRS - 18/20
"Notre crl, maintenant, comme toujours est un cri de combat, parce que le chemin du combat est aussi le chemin de la liberté et de l'honneur"
Bayeux, le 15 Juin 1944 - Discours prononcé après le débarquement par le GENERAL DE GAULLE
JOUR-J, 6 Juin 1944 - les Alliés repoussent l'invasion des Nazis...
Voici l'épopée du plus grand débarquement de l'histoire de France. Votre mission, aux commandes du Typhoon Ib, du Mustang III ou encore du Spitfire IX, aura un rôle décisif dans l'obtention de la suprématie aérienne par les Alliés. Le nom de code: OPERATION OVERLORD.
Le jeu propose le nouveau système révolutionnaire INSIDE COMBAT LOCK (Vue verrouillée), des textures et des effets d'ombres gouraud excellemment rendus, des images mappées et des représentations graphiques travaillées avec un souci de réalisme et de détail historique plus approfondi que tout ce que vous avez pu voir auparavant en matière de simulation.
De nombreuses autres innovations sont présentées : les modes graphiques donnant au jeu une impression de vitesse plus qu'appréciable ; la possibilité pour vos ennemis de bombarder votre QG ; une panoplie très fournie de vues extérieures ; l'occasion de poursuivre la campagne même si vous êtes abattu...
Bref, une tonne de nouveautés à ne pas laisser pour compte!
© 1994 Rowan Software.
® Virgin Interactive Entertainment.
All rights reserved
Virgin
3615
VIRGIN GAMES
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F PAR MINUTE)
Disponible sur PC et Amiga
Arromanches (Port Winston)
6 JUN 44
Gold Beach
Juno Beach
Ver-Plage
Courseulles
Villers-Boc
Tilly-s-S
Brit.
Soignolles
Quilly

Aujourd'hui est un grand jour pour l'Amiga, puisqu'il marque avec King's Quest VI le retour de Sierra sur cette machine, et avec une adaptation digne d'elle, qui plus est. Enfin !



Quand je vous disais que le jeu était fortement inspiré des Mille et une Nuits, ne dirait-on pas Bagdad ? Du reste, Alexandre est bien venu chercher sa dame !

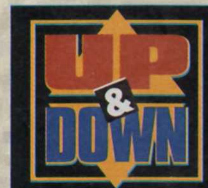
Hourrah ! On pensait Sierra On Line définitivement fâché avec l'Amiga, et voilà que déboule aujourd'hui King's Quest VI ! On ne peut que se féliciter de ce revirement, car l'éditeur américain compte tout de même parmi les grands de l'univers de la micro ludique. Et à l'heure où les fanatiques de l'Amiga se posent une foule de questions plus angoissantes les unes que les autres sur l'avenir de leurs bécanes, le retour de Sierra dans le giron de l'Amiga témoigne peut-être de la convalescence de ce standard (ça y est, on va encore me dire que je prends mes rêves pour des réalités !). En tout cas, l'arrivée d'un tel soft est extrêmement bienvenue, le jeu d'aventure animé étant un genre qui se fait rare de nos jours sur Amiga, sans que l'on comprenne vraiment pourquoi. En dehors de l'excellent Simon the Sorcerer, les "amigaïstes" adeptes du jeu d'aventure n'ont pas vu grand chose comme nouveautés depuis des mois. Cela dit, quand on constate les horreurs commises sur nos bécanes par Sierra jusqu'à maintenant, on est en droit d'avoir les pires craintes pour cette nouvelle version de King's Quest VI. Alors, quel est le verdict ? Lisez plutôt...

UN SCÉNARIO DIGNE DES MILLE ET UNE NUITS...

Bien des mois ont passé depuis que le Roi Graham, héros des précédentes aventures de la saga des King's Quest, a volé au secours de sa famille kidnappée par un sorcier maléfique nommé Mordack. Au cours de sa mission, Graham s'était aperçu que la famille royale de Daventry n'était pas la seule victime des rapts perpétrés par le sorcier assoiffé de pouvoir. Parmi la liste des autres captifs figurait la princesse Cassima, native d'un royaume inconnu du nom de Terre des Vertes Iles (NDLR : c'est Graham Green, alors ?). Le fils de Graham, le prince Alexandre, lui aussi au nombre des captifs, s'était immédiatement épris de la ravissante jeune femme, sentiment renforcé par l'impression fugace de la réciprocité de cet amour. Mais hélas, une fois tout le monde délivré par Graham, la princesse avait dû s'en retourner parmi les siens afin de les rassurer sur son sort. Depuis, Alexandre a sombré dans la mélancolie et reste des journées entières prostré et à se lamenter sur la perte de sa bien-aimée, car il ne peut se rendre sur la Terre des Vertes Iles, ignorant tout de sa situa-



Lorsqu'un dialogue intervient, le logiciel effectue un zoom sur les visages des protagonistes, à la manière de ce qui se fait au cinéma.



- ▲ L'animation, "normale" (un exploit pour Sierra)
- ▲ La profondeur du scénario.
- ▲ L'immense taille du jeu.
- ▲ Le graphisme, très zouli.
- ▼ Sans disque dur, c'est looooong !



HEIR TODAY, GONE TOMORROW

SUR AMIGA 500 • EDITEUR SIERRA ON-LINE

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	16	10	12	12	18	18

"ALSO STARRING..."

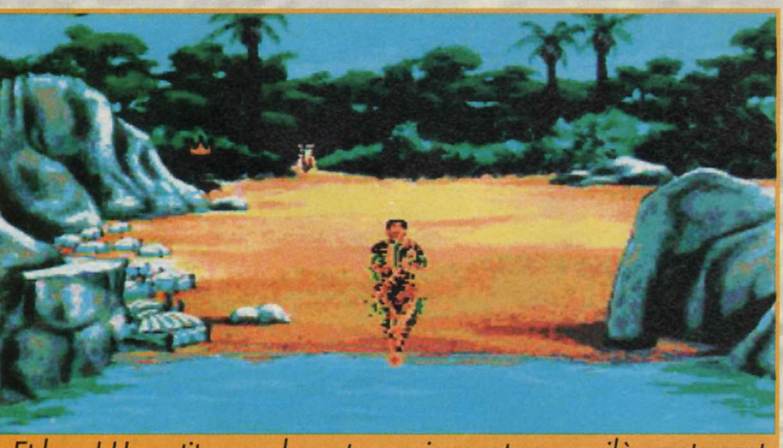

Le Prince Alexandre va connaître bien des difficultés au cours de ses aventures. Faut-il qu'il soit mordu !


Le capitaine Saladin, malgré son apparence, n'a rien à voir avec les Deschiens. C'est le chef de la garde personnelle du vizir.


Le prêteur sur gages est finalement un homme honnête et droit. C'est grâce à lui que vous obtiendrez votre unique moyen de transport.


Le libraire pourra vous être d'un grand secours tout au long de vos aventures, mais... avec lui, on n'a rien sans rien !

tion géographique. Mais un jour, alors qu'il se trouve dans les appartements royaux, Alexandre a une soudaine vision dans un miroir, il y aperçoit Cassima près d'une fenêtre, en proie à une grande tristesse. Par-delà la fenêtre, le ciel étoilé révèle au jeune Dauphin la direction à emprunter pour se rendre aux Vertes Iles (NDLR : vous voyez bien, quand on vous dit de ne pas vous droguer !). Sentant confusément une menace planer, Alexandre n'y tient plus et décide de partir scéance tenante pour retrouver l'élue de son cœur. Un équipage est alors prestement constitué, et voilà un vaisseau en route pour cette contrée inconnue. Au bout de trois mois retentit enfin le cri de "Terre !" du haut de la vigie, les Iles sont en vue ! Las, comme par enchantement, dès que le bateau s'approche de celles-ci, le jour se change subitement en nuit, et les éléments se déchaînent avec une violence surnaturelle (NDLR : on appelle cet étrange phénomène "tempête au crépuscule"). L'embarcation ne résiste que quelques minutes à un tel traitement, et, projetée contre les récifs, coule bientôt à pic. Alexandre perd conscience durant le naufrage, et à son réveil il est allongé sur une plage, seul et désemparé. Bien évidemment, il se rend prestement au palais afin d'obtenir une entrevue avec Cassima. Mais là, il a la mauvaise surprise d'être reçu par un inquiétant personnage, le Grand Vizir du Royaume, Abdul Alhazred. Ce dernier lui apprend que les parents de Cassima sont décédés, durant son absence, des suites d'une mystérieuse maladie, et que la Princesse porte actuellement, en vertu d'une coutume ancestrale, le deuil. Qu'elle est cloîtrée dans ses appartements et ne reçoit de visite de personne. Mais il y a pire : Alhazred lui fait également part d'un soi-disant vœu des monarques disparus selon lequel Cassima doit épouser le vizir pour éviter que le royaume ne se trouve sans dirigeant. Puis, poliment mais fermement, il prie le jeune prince de quitter les lieux et le fait "raccompagner" aux portes du palais. De quoi les parents de Cassima sont-ils réellement morts ? Cassima a-t-elle réellement formulé le souhait d'épouser un autre qu'Alexandre ? Quels complots a donc ourdi le Vizir Alhazred ? Qu'est-ce que je vais mettre ce soir ? Ce sont les questions auxquelles vous allez tenter de répondre au sein de l'aventure épique que constitue King's Quest VI.


Et hop ! Un petit coup de carte magique, et vous voilà prestement téléporté sur une nouvelle île. Attention, celle-ci n'a de merveilleuse que le nom !

...SERVI PAR UNE INTERFACE EFFICACE

Reconnaissez-le, nous sommes bien là en présence d'un scénario des plus riches, manifestement cogité longuement jusque dans ses moindres détails. Et encore, le résumé que je viens d'effectuer pour vous ne constitue que le point de départ d'une aventure qui va connaître de multiples rebondissements. Une fois le doigt mis dans l'engrenage, il est très difficile de s'extirper de King's Quest VI. Car pour que rien ne vous empêche de vous plonger au sein de cet univers féerique, Sierra exploite avec ce logiciel une interface dont la simplicité n'a d'égale que l'ergonomie. Alexandre est entièrement contrôlé à la souris, il suffit de cliquer à l'écran sur sa destination pour qu'il s'y rende docilement. Lorsque vous amenez le curseur tout en haut de la fenêtre de jeu, une barre d'icônes fait son apparition contenant tous les types d'actions que vous pouvez effectuer. Ces dernières sont assez peu nombreuses (marcher, utiliser un objet, examiner, parler, ouvrir votre inventaire, plus une indication de votre score actuel et les opérations de sauvegarde et de chargement), mais leur utilisation donne différents résultats selon le contexte et la situation dans lesquels vous vous trouvez. De plus, un simple clic sur le bouton droit a pour effet de faire défiler ces différentes actions (la même action "utiliser" dé-


Voilà un mendiant un peu spécial, puisqu'il propose aux passants de leur échanger leurs vieilles lampes à huile contre des neuves. Encore un qui a trop lu Aladin...


Le "passeur", dont l'embarcation n'a plus vu la mer depuis trop longtemps, est un homme bourru et peu hospitalier... à moins que vous ne soyiez recommandé par un de ses amis !

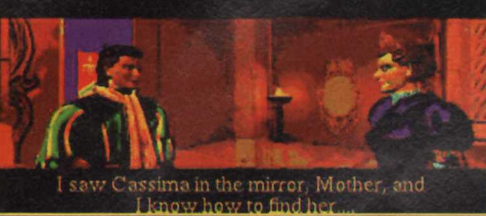

Le bouffon du roi, Jollo, soupçonne son nouveau maître de s'être livré à quelques indélicatesses pour prendre le pouvoir. C'est l'un des alliés les plus sûrs de Cassima.



Seul dans ses appartements, Alexandre se morfond en pensant à la belle Cassima, quand soudain...



...par un curieux enchantement, la voilà qui apparaît dans son miroir !



Grâce à la position des étoiles, Alexandre sait maintenant comment rejoindre sa dulcinée. Il fait ses adieux...



...et vogue vers la Terre des Vertes Iles.



Enfin, après un périple de trois mois, la terre est en vue...



.mais un orage se déchaîne, et voilà son embarcation fracassée sur les récifs !



Alexandre est seul maintenant, votre aventure peut commencer !



Le palais royal. C'est là, quelque part dans les hauteurs, qu'est séquestrée Cassima. Pour lui parler, il vous faudrait des ailes...

clenche aussi bien l'ouverture d'une porte que le lancer d'une pierre, par exemple) ; il n'est donc même pas nécessaire pour les plus fainéants d'entre nous (qui a prononcé mon nom ?) d'aller ouvrir cette barre d'icônes. Bref, c'est redoutablement simple et efficace, et ça permet au joueur de se concentrer essentiellement sur l'aventure sans se débattre dans les problèmes techniques. Heureusement d'ailleurs, car vous n'êtes pas au bout de vos peines ! En effet, l'un des principaux atouts de King's Quest VI est l'immensité de l'univers qui le compose. Le royaume au sein duquel vous avez échoué est un archipel enfermant cinq îles différentes entre lesquelles vous allez constamment effectuer de nombreux allers et retours. Voilà tout de même un excellent gage de durée de vie conséquente, d'autant que, contrairement à la plupart des aventures précédemment éditées par Sierra, la linéarité n'est pas de mise ici. Vous pouvez aller et venir entre les îles, rencontrer une foule de personnages et converser avec eux, explorer votre nouvel univers. Bref, le joueur éprouve une impression de liberté — bien qu'évidemment, on finisse quand même toujours par être bloqué à un endroit ou un autre, mais c'est le cas de tous les jeux d'aventure ! — très agréable. En réalité, le seul reproche que l'on puisse faire à King's Quest VI concerne sa relative facilité. Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas encore familiarisés avec l'univers des jeux d'aventure, pas de problèmes, mais les joueurs blanchis sous le harnais risquent de trouver que la plupart des énigmes manquent un peu de complexité. À ce propos, il est bon de signaler aux petits malins qui ont déjà joué à King's Quest VI sur PC, que le scénario de la version Amiga comporte quelques différences notables par rapport à ce dernier. Certes, les personnages sont les mêmes, mais il est des objets que l'on retrouve à différents endroits, des situations qui n'interviennent pas de la même manière, et vous ne parviendrez pas à résoudre l'intégralité de l'aventure avec les solutions de la version PC parues ici ou là. Pour l'instant, avec un scénario riche et une interface conviviale, King's Quest VI effectue un parcours parfait. Voyons donc s'il va également bien négocier le cap, crucial s'il en est, de la réalisation.

LE PREMIER SIERRA RÉUSSI SUR AMIGA !

Ben oui, parce que jusque là, il faut bien reconnaître que les adaptations des logiciels de la société de Roberta Williams sur Amiga étaient autant de catastrophes. Graphismes laids, ultra-tramés et en 16 couleurs, animation d'une poussivité extrême et scéances de "grille-pain" intensives (changements incessants de disquettes) étaient le lot des aventuriers voulant tenter l'expérience Sierra. À la décharge de l'éditeur, il faut dire que l'Amiga est à peu près aussi connue que "Les pieds nickelés" aux États-Unis, et qu'il est par conséquent fort difficile de trouver là-bas un programmeur capable d'optimiser les routines ou de faire bon usage des copros de la bécane de Commodore. Seulement voilà, cette fois-ci, Sierra a compris la leçon et a confié le soin de réaliser l'adaptation de King's Quest VI à une équipe de développement anglaise (Revolution Software, auteur du célèbre Beneath a Steel Sky), bien plus au fait de la programmation sur Amiga. Coup de génie s'il en fut, car le logiciel s'en trouve transfiguré ! Le graphisme, tout d'abord, bien qu'en 32 couleurs, ne souffre pas trop du passage sur A500. Manifestement, il ne s'agit pas d'un simple transcodage des fichiers, les écrans de jeu semblent ensuite avoir été retravaillés pour éviter les tramages excessifs. Mis à part l'introduction, franchement moche par moments, le graphisme du jeu est très réussi, peut-être un tout petit peu en-dessous de Simon the Sorcerer, mais très chouette quand même. Mais c'est surtout dans le domaine de l'animation que le lifting se fait sentir. D'une vingtaine de se-



Saurez-vous mettre le vizir félon en échec ?

condes que mettait, par exemple, Larry pour traverser un malheureux écran (!) dans Leisure Suit Larry V sur Amiga, on passe carrément à cinq secondes, grand maximum, pour Alexandre dans King's Quest VI ! Et croyez-moi, la jouabilité du soft s'en trouve multipliée par cent ! Ou, pour être plus exact, la non-jouabilité des précédents épisodes s'en trouve éliminée. Pour tout vous dire, me voilà réconcilié avec Sierra, ce qui n'est pas un mince exploit quand on connaît mon agacement, pour le moins, devant la sous-exploitation de nos bécanes dont faisaient preuve les softs Sierra jusqu'ici (NDLR : je sens confusément que Pinky a un Amiga). Côté sonore, le soft bénéficie de bons bruitages assez variés (écouter le bruit des vagues lorsqu'on est enfermé dans un bureau est un authentique supplice), mais les musiques auraient certainement pu être de meilleure qualité. Ce n'est pas qu'elles soient catastrophiques, loin s'en faut, mais quand on connaît les miracles qu'arrivent à faire les musiciens avec le chip sonore de l'Amiga, on se dit que tout cela aurait gagné à être travaillé davantage. Qu'importe, ce n'est certes pas cela qui va enlever son intérêt au jeu. Un petit mot en passant sur les temps d'accès disque, qui sont parfois vraiment très longs. Comme la totalité du jeu ne tient pas sur moins de dix disquettes (plus une onzième pour les sauvegardes), l'acquisition d'un disque dur est plus que conseillée, à défaut d'une solide dose de patience. Mais là, il faut bien reconnaître qu'il faut savoir ce que l'on veut : seule la présence sur Amiga de "grands" jeux permettra à ce dernier de survivre plus longtemps à la déferlante PC. En 1994, il est proprement impensable de ne pas disposer d'un périphérique aussi essentiel qu'un disque dur, faute de quoi on devra se cantonner dans les seuls jeux de plates-formes et autres shoot'em up ! Globalement, on peut donc dire sans hésitation que King's Quest VI sur Amiga 500 est une totale réussite. L'élimination de tous les défauts qui minaient jusque là les réalisations de Sierra permet enfin de profiter des atouts du jeu. Reste le scénario, et dans ce domaine, la réputation de Roberta Williams n'est plus à faire... Je ne puis vous dire dans quel état d'excitation je suis à la pensée de la prochaine version AGA de King's Quest VI, qui devrait être en tout point identique à son homologue PC. C'est Calor qui va faire la gueule...

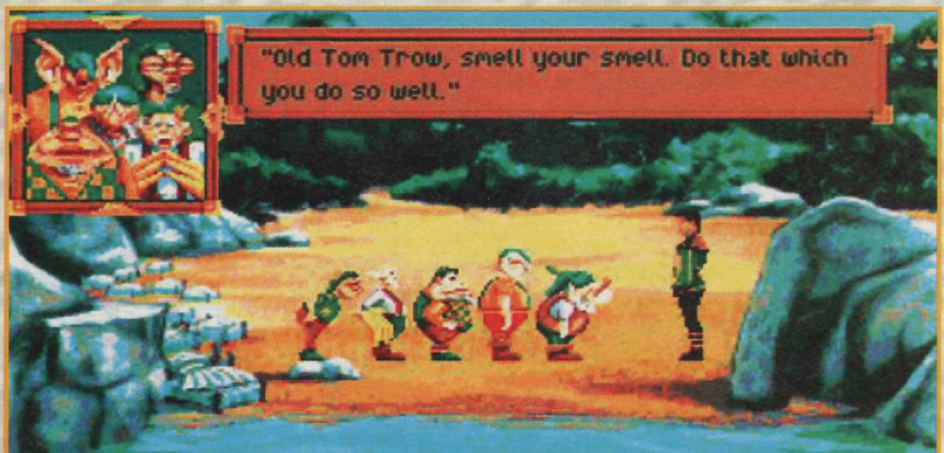
Pinky



Grâce à cette carte enchantée, vous pourrez déjouer les ruses du vizir et vous déplacer dans l'archipel. Mais attention, pour que le charme opère, il vous faut vous trouver près de l'océan...



Ce ver est un véritable rat (?) de bibliothèque. Le seul moyen de tirer quelque chose de lui est de lui apporter une pièce de collection... mobile !



Les gnomes de l'île des merveilles représentent en réalité les cinq sens. Pour les vaincre, il va vous falloir trouver un moyen de les déjouer un à un.



91%

Les textures utilisées sont superbes, sans parler des effets plasmatiques globulatoires avec retardateur de couleurs baveuses dans le ciel.





Il vous sera possible d'améliorer votre armement ou votre énergie en détruisant des obstacles placés sur le bord de la piste, ce qui a pour effet de libérer des lettres qu'il faut ensuite ramasser.

DELTA V

SUR PC • EDITEUR BETHESDA SOFTWORKS

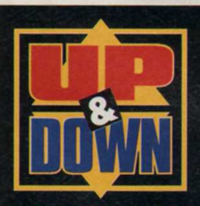
D'une grande beauté, ce shoot'em up enchantera à plus d'un titre les fanatiques du genre. De l'action à l'état pur !



Nous sommes en 2306 et rien ne va plus dans le meilleur des mondes. L'équipe de l'Olympique de Marseille vient de rétrograder en 54e division, et le pouvoir passe dans les mains de ceux qui ont de l'argent. Avez-vous de l'argent ? Qu'importe, d'autres l'ont pour vous. Les autres, se sont les intouchables personnages se trouvant à la tête de "Megas Corporation", sociétés si grandes et si puissantes que leur contrôle échappe aux organisations gouvernementales. Ces immenses entreprises en perpétuelle croissance se livrent un combat sans merci. Assoiffées de pouvoir, elles tentent par tous les moyens de s'accaparer le savoir des autres. Vous êtes responsable de la section "espionnage" d'une de ces cinq entreprises : la Black Sun Corporation. Suprématie de l'informatique oblige, le pillage des données confidentielles s'effectue par le biais du piratage des réseaux informatiques. Or, je vous rappelle que nous sommes dans l'an 2036 et que la réalité virtuelle a envahi l'intégralité du monde dans lequel nous vivons. S'introduire à l'intérieur d'un réseau informatique est donc une opération virtuelle, une intervention que vous "vivez" comme un voyage à travers un couloir où se trouvent les clés de protection du système cible.

DU VIRTUEL COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

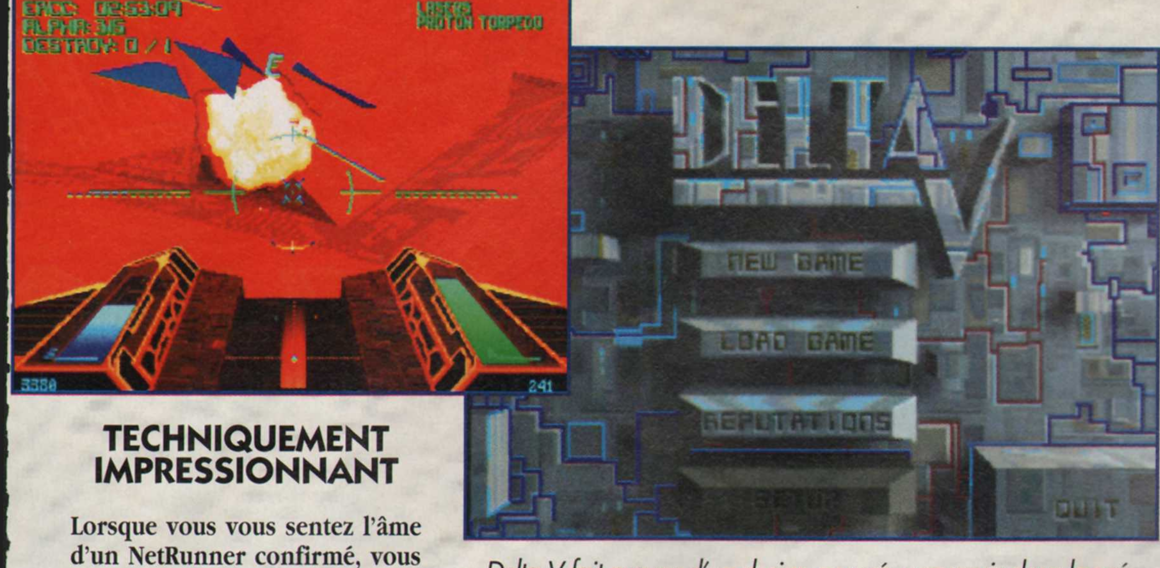
Chaque compagnie essaye de s'accaparer virtuellement le travail de l'autre avec l'aide de "Nets", mini-vaisseaux de transport virtuel. En tant que responsable de ce secteur, vous devez prendre place à l'intérieur de l'appareil pour attaquer le réseau ennemi mais également défendre celui de la Black Sun Corporation. Afin d'obtenir un pourcentage maximum de réussite, votre société met à votre disposition un simulateur reproduisant point par point le parcours que vous allez devoir suivre. Sa représentation en fil de fer ne permet certes pas d'en apprécier tous les détails, mais vous pourrez d'ores et déjà localiser les différents pièges éventuels et repérer l'objectif à détruire. Dans la plupart des cas, cet "objectif" correspond à des données se trouvant dans l'ordinateur ; quant aux pièges à éviter, il peuvent également renfermer quelques trésors précieux comme de nouvelles armes ou des réserves d'énergie. Je vous conseille donc de lire attentivement le briefing de la mission et de préparer soigneusement le chemin que vous vous apprêtez à emprunter. Le principe de jeu reste fort simple. Plus vous plongez au fond de la tranchée, et plus votre vitesse augmentera. En contrepartie, plus vous allez vite et plus la température augmente et votre énergie décroît. Vous devez donc jongler entre ces deux paramètres, de façon à conserver suffisamment de vitesse et d'énergie pour atteindre à coup sûr votre but.



- ▲ Mis à part le fait que le programme nécessite un 486 DX, l'animation est excellente.
- ▲ Les menus et autres écrans intermédiaires ont été particulièrement soignés.
- ▲ Des bruitages convaincants malgré une bande musicale très classique.
- ▼ Les amateurs occasionnels de shoot'em up le trouveront lassant.

*Testé sur 486 dx2 66 ISA

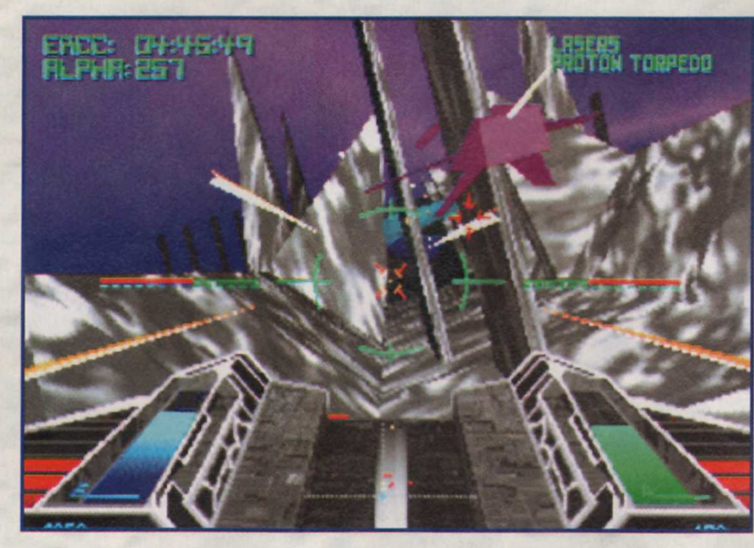
GRAPHISME 18 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 12 | ANIMATION 18* | MANIABILITÉ 13 | DURÉE DE VIE 13 | ORIGINALITÉ 18



Delta V fait preuve d'un design poussé, y compris dans la présentation des menus. L'utilisateur pourra modifier la complexité de l'affichage en accord avec la puissance de sa machine.

TECHNIQUEMENT IMPRESSIONNANT

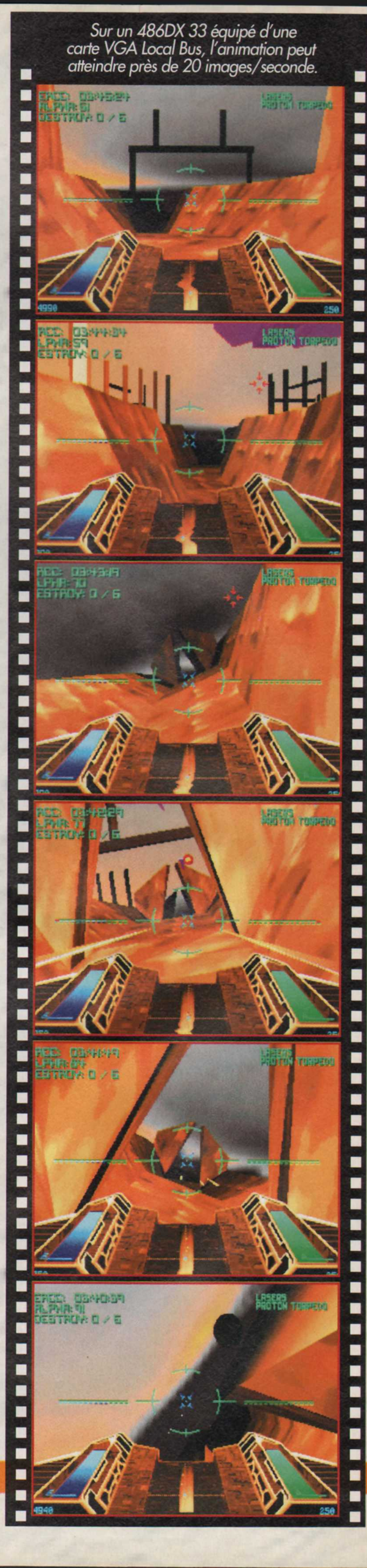
Lorsque vous vous sentez l'âme d'un NetRunner confirmé, vous pouvez pénétrer dans le réseau. Il vous suffit d'entrer votre nom sur le terminal tri-dimensionnel pour que l'odinateur de la Black Sun Corporation matérialise votre Net préféré. Vous enfilez votre combinaison, votre casque, et en l'espace de quelques secondes, vous vous retrouvez aux commandes de cet appareil pour le moins perfectionné. C'est là que ça devient carrément impressionnant. Le décor se trace doucement, puis les textures recouvrent les surfaces comme par enchantement. Oh mon dieu, comme c'est bôôôôoo ! Le ciel est constitué d'un splendide effet de plasma (des morphs de couleurs animés). Hallucinant ! Et paf, c'est parti ! Le décor défile à vive allure, et la moindre impulsion sur la souris ou le joystick déclenche de brusques changements de direction. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le maniement du Net requière un énorme sang-froid, mais n'est pas NetRunner qui veut. Hop, un coup vers le haut et l'on passe hors de la tranchée. Mais attention, car l'échauffement ne permet pas d'y rester trop longtemps. Les premiers Nets ennemis ne tardent pas à faire leur apparition. Une charmante voix féminine m'avertit de l'intrusion. Heureusement, le système de visée électronique se charge de locker automatiquement la cible. En pressant les deux boutons "fire" de la manette, vous envoyez respectivement des rayons laser ou des missiles à tête chercheuse. Il demeure toutefois possible de sélectionner l'arme de son choix à l'aide de touches du clavier. Encore faut-il disposer de ces armes. Et hop, je replonge au fond de la tranchée pour reprendre de la vitesse. Le parcours devient de plus en plus complexe, avec un enchevêtrement de poutrelles suivi de tunnels et de virages plus serrés les uns que les autres. Et zou ! un looping pour éviter les pics en spirale... Nom d'un Albert en plastique, mais que se passe-t-il ? Je viens de me prendre un "D" en pleine face. Ah, ça y est, j'y suis ! En détruisant les radars, on libère des lettres. Chacune d'entre elles possède bien entendu ses propres caractéristiques. Je ne résiste pas au plaisir de vous en décrire quelques-unes : canon à protons ou à neutrons, armure, capsule de réparation, canaliseur d'énergie, pompe à vélo, stabilisateur de succion boulémique... ou quelque chose dans le genre. Bref, c'est plus d'une vingtaine de machins que vous pourrez récolter tout au long des niveaux qui constituent le jeu, en tout plus d'une dizaine. Ah, me voilà enfin au bout de mes peines. Le Nets se dématérialisent à nouveau et je retombe dans l'univers réel de mon bureau. Une charmante poupée Barbie me livre un résumé de l'opération, ainsi que la somme d'argent gagnée. Il va sans dire que moins l'on met de temps, et plus d'ennemis on détruit, et moins pauvre on devient. Tiens, c'est virtuellement bizarre comme phrase.



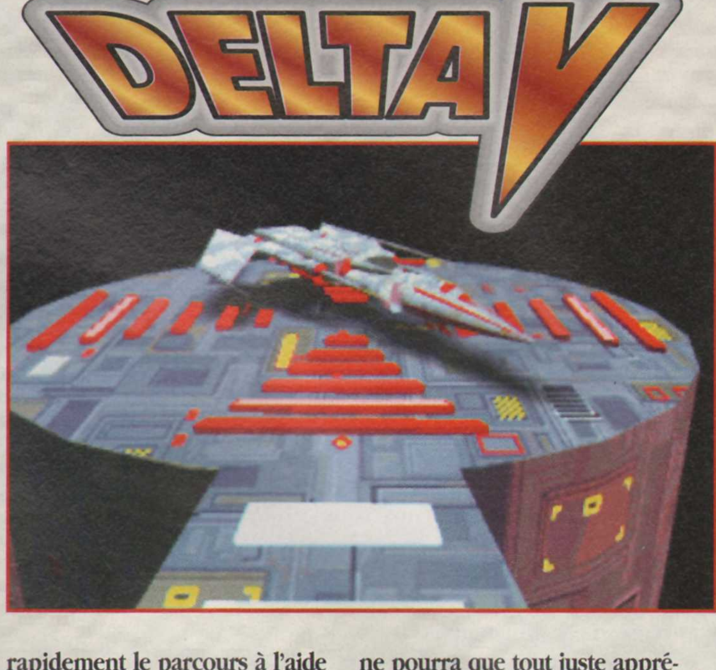
Un système de "lockage" automatique de la cible facilite l'utilisation de missiles.

DE L'ARCADE COMME ON AIMERAIT EN VOIR PLUS SOUVENT

Je retourne dans le menu principal, question d'apprendre



Sur un 486DX 33 équipé d'une carte VGA Local Bus, l'animation peut atteindre près de 20 images/seconde.





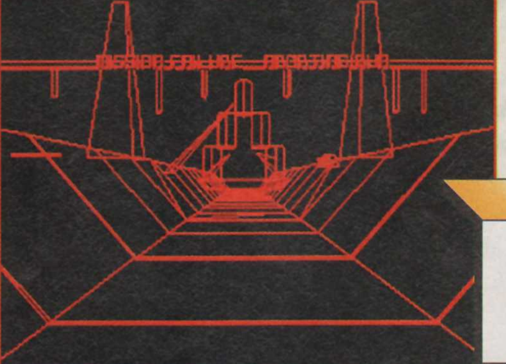
Il est possible de voir son vaisseau de l'arrière.

rapidement le parcours à l'aide du simulateur, et zou c'est reparti pour un tour ! Les textures dorées sont encore plus belles que les précédentes, sans parler du ciel... L'action devient carrément intense et met nerfs et réflexes à très rude épreuve. Mais bon sang, où se trouve la fente pour insérer du fric ? Ah la vache, bonjour la pression ! Ceci dit, si les fanatiques du style vont adorer, les amateurs occasionnels de ce genre de jeu risquent d'y trouver un intérêt limité. C'est vrai que l'action peut y paraître répétitive, mais quand on aime tirer, on ne peut plus s'en passer. Et puis on peut sauver sa partie, alors forcément... ça permet de se relaxer un tant soit peu, de se dégourdir les doigts quoi. Il va sans dire qu'un tel produit nécessite une configuration puissante et que le possesseur de 386 DX 33 ne pourra que tout juste apprécier la beauté des graphismes... Mais côté animation, le 486DX33 se montre quasi indispensable. La doc conseille même fortement un "486DX2 66". Que les choses soient donc claires, la note reflète l'avis d'un accro de l'arcade, détenteur d'un DX2 66. En ce qui concerne la bande-son, vous aurez droit à bon nombre de voix et autres sons digits accompagnés d'une tonne de bruitages de la mort. La musique reste, quant à elle, très classique, c'est-à-dire moyenne. À noter enfin la sortie de la version française de Delta V aux alentours du mois d'août. Voilà donc un produit que je ne saurais que trop conseiller aux fans de jeux d'arcade. Un vrai régal !

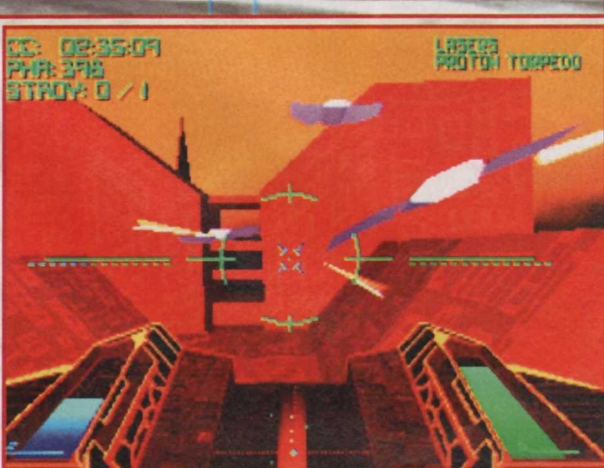
LORD CASQUE NOIR



Votre société vous charge d'aller piller les informations contenues dans les banques de données des compagnies concurrentes. Nous voilà en pleine réalité virtuelle.



Il est fortement recommandé de faire un petit tour par le simulateur de vol avant de se lancer dans la tranchée neuro-informatique de ce monde futuriste.



Le tableau de bord regroupe les informations relatives à la santé de votre vaisseau. A vous de gérer correctement ses ressources.



AXYOM

TOUS LES JEUX POUR MICROS ET CONSOLES LE SERVICE EN PLUS

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 11 À 19 heures

GAGNEZ UN PC 486 DX50 +CD-ROM

Jeux-concours gratuit sans obligation d'achat

NEWS - STOP... NEWS - STOP... NEWS - STOP... NEWS - STOP...

PC

THEME PARK	349
1942 PACIFIC AIRWAR	349
F-14 : FLEET DEFENDER	329
SSN-21 SEAWOLF	TEL
SYSTEM SHOCK	TEL
POLICE QUEST 4	TEL
TIE FIGHTER	349
KICK OFF 3	TEL
D-DAY	TEL
DETROIT	TEL
TERMINATOR RAMPAGE	TEL
DELTA V	TEL
SIM CLASSICS	329
OVERLORD	329
FIFA	TEL

CD ROM

SPACE HULK	TEL
SSN-21 SEAWOLF	TEL
PACIFIC STRIKE	TEL
THEME PARK	TEL
OUTPOST	379
STAR TREK THE NEXT GEN.	TEL
SIM CITY	TEL
FIFA	369
KICK OFF 3	TEL

AMIGA / CD 32

FIFA	TEL
THEME PARK	TEL
HEIMDALL 2	239
INT. SENSIBLE SOCCER	229

TOP CD-ROM

AEGIS	439
COMMANCHE+MISSIONS 1&2	329
DAY OF THE TENTACLE VF	349
DOOM	349
DRAGONSPHERE	289
DUNGEON HACK	259
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY	389
F-15 STRIKE EAGLE 3	459
GABRIEL KNIGHT	319
HAND OF FATE	329
HELL CAB	629
HISTORY LINE	299
INCA 2 WIRACOCHA VF	319
INNOCENT UNTIL CAUGHT	359
IRON HELIX	279
JOURNEYMAN PROJECT	369
JURASSIC PARK	289
KING QUEST 6	329
LAWNMOWER MAN	349
LEISURE SUITE LARRY 6	359
MEGARACE	299
MICROCOSM	369
MYST VF	499
REBEL ASSAULT	349
SAM & MAX	339
SHADOWCASTER	369
SPACESHIP WARLOCK	369
STAR WARS CHESS	399
SUPER STRIKE COMMANDER	369
TFX	359
THE 7TH GUEST / DUNE	399
THE PATRICIAN	369
UFO	319
ULTIMA 8 PAGAN	399
WING COMMANDER 2 DELUXE	399

TOP PC

1942 PACIFIC AIRWAR	349
ARENA THE ELDER SCROLL	349
BATTLE ISLE 2	349
BENEATH A STEEL SKY	279
BREAKLINE	229
CANNONFODDER	279
CHAOS ENGINE	279
DAY OF THE TENTACLE	319
DIMENSIONS	339
GABRIEL KNIGHT	289
HEIMDALL 2	289
MANCHESTER UNITED	249
MICROCOSM	289
MIGHT & MAGIC 5	279
MORTAL KOMBAT	249
PACIFIC STRIKE	339
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	199
PRIVATEER + SPEECH PACK	369
PRIVATEER SPECIAL OP 1	149
QUEST FOR GLORY 4	299
RAVENLOFT	429
REUNION	429
RISE OF THE ROBOTS	369
ROBINSON REQUIEM	299
SIM CITY 2000	299
STAR TREK 2	369
STARLORD	299
STAR WARS CHESS	439
STRIKE COMMANDER	369
SUPER SKI 3	279
SYNDICATE	339
TFX	329
THEATER OF DEATH	TEL
THE SETTLERS	339
TIE FIGHTER	349
UFO	299
ULTIMA 8 PAGAN	339
VROOM MULTIPLAYER	249
WING COMMANDER ACADEMY	299
WIZARD	269
X WING MISSION / B WING	189
X-WING	319
X-WING IMPERIAL PURSUIT	179

TOP 3 DO

DEMOLITION MAN	569
FIREBALL	559
INCREDIBLE MACHINE	399
MEGARACE	399
MICROCOSM	399
NIGHT TRAP	399
ORION OF ROAD	499
TOTAL ECLIPSE	429
SUPER WING COMMANDER	369
ROAD RASH	399
WHO SHOT JOHNNY ROCK	399
SHOCK WAVE	359
TENSUJIN	599
DOCTOR HAUSER	559

POUR DES INFORMATIONS QUOTIDIENNES SUR LES NOUVEAUTES, POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLES, POUR PROFITER DES PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES, OU POUR COMMANDER 24/24 HEURES, TAPEZ 36 15 ALL GAMES*AXYOM

TOP AMIGA /CD32

ARMOUR GEDDON 2	239
BANSHEE	229
BENEATH A STELL SKY	199
BENEFACTOR	199
CANNON FODDER	239
HEIMDALL 2	239
K 240	199
MANCHESTER UNITED	199
MORTAL COMBAT	199
SIERRA SOCCER	199
SKIDMARKS	199
CD 32 BANSHEE	239
CD 32 CHAOS ENGINE	239
CD 32 HEIMDALL 2	239
CD 32 INT. SENSIBLE SOCCER	229
CD 32 LITIL DIVIL	229
CD 32 SECOND SAMOURAI	239
CD 32 ULTIMATE BODY BLOWS	239

TOP CD X

GIRLS IN VIVID 2	199
BLONDE JUSTICE	259
CALIFORNIA CALENDAR XXX	299
COLLECTION PRIVEE 1 VF	199
COLLECTION PRIVEE 2 VF	239
DOORS OF PASSION	399
STEAMY WINDOWS	249
WOMEN OF VENUS	199
TRACY I LOVE YOU	199
BEST OF VIVID	299
101 SEX POSITION PART 1	299
DIRTY TALK	299
DUNGEON OF DOMINANCE	399
LEGEND OF KAMASUTRA	299
MASSIVE MELONS	299
RAQUEL RELEASED	299
SUPERMODEL GO WILD	259
THE DREAM MACHINE	399

EXEMPLE DE PROMOS

PC

TEAM SUZUKI	59
TOP ACTION	59
HOOK	59
PREMIUM	59
HIT PC	59
EXTRA BALL	59
ONE STEP BEYOND	59
THE GODFATHER (LE PARRAIN)	59
NICKY 2	59
BATTLE OF BRITAIN / F16	149
FIGHTER BOMBER EUR 3.5	129
FIRST SAMOURAI EUR 3.5	129
INDIANA JONES / EXPLORA 3	179
J. CONNORS / G. COURTS 2 FR.	129
STUNT CAR RAC. / CAR. COMMA	99
WORLD CHAMP. SOC. / MANCH.	189
CROISIERE POUR UN CADAVRE	159
F15 STRIKE EAGLE 2	199
F19 STEALTH FIGHTER	199
F29	179
LINKS CHALLENGE	199
M1 TANK PLATOON	189
PRINCE OF PERSIA	159

CD-ROM

CALIFORNIA SURFERS	159
HOUSE OF GAME 1	159
SUPERGAMES 1	99
WINDOWS 50 GAMES	159
CIVILIZATION & RAIL. TYCOON	259
GRAND PRIX & GOLF	249
GUNSHIP 2000 ISL+ICE	249

AMIGA

VROOM	59
BUNNY BUCKS	49
LE TEMPS DES HEROS	59
MAX	49
LOTUS 3	59
UN SQUADRON	49
NICKY 2	49
PINBALL DREAMS	159
PODIUM	49
STREET FIGHTER 2	169
CD 32 NIGEL MANSELL	199
CD 32 PINBALL FANTASY	199
CD 32 ZOOL	199

ATARI

PREMIUM	49
I'M A VIDEO HERO	49
LOTUS 3	59
CAPCOM COLLECTION	59
MAX	59

1er PRIX UN PC 486

2ème PRIX LA NOUVELLE CONSOLE PORTABLE SEGA

3ème PRIX 1 JEU AU CHOIX

QUESTION 1 :

QUEL EST LE NOM DE LA PLUS CÉLÈBRE VALLÉE DE L'INFORMATIQUE ?

A) JURASSIC VALLEY
B) SILICON VALLEY
C) DEATH VALLEY

QUESTION 2 :

OU SE TROUVE T ELLE ?

A) EN CALIFORNIE
B) AU TEXAS
C) EN FLORIDE

REGLEMENT

1) AXYOM organise un concours qui sera clos le 31 AOUT 1994 à minuit.
2) Celui-ci est ouvert à tous, excepté aux membres de l'organisateur AXYOM et leurs familles.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin. Celui-ci peut être original, recopié sur papier libre ou photocopié. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Il n'est accepté qu'un seul bulletin par famille.
5) Aucune solution ne sera donnée par téléphone.
6) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à :
AXYOM BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2.
7) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 1er Octobre 1994
8) Les bulletins de participation gagnants seront soumis à un tirage au sort qui déterminera l'attribution des lots.

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLESLES PRIX - SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS / LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

Téléphonez si vous êtes à la recherche de la «pièce rare», que ce soit des programmes ou des accessoires sur micro PC, CD-ROM, Mac, Atari, Amiga, mais aussi sur console Nintendo, Sega, Nec, Neo-Geo, 3DO etc..., nous ferons toutes les recherches pour vous en 24 heures.

BON DE COMMANDE ET BULLETIN DE PARTICIPATION AU CONCOURS à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine et disk ou CD	PRIX
participation aux frais de port	+30F
Total à payer =	F

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
CP .... Ville ....
Tél ....
Mon micro est un ....

CONCOURS AXYOM été '94
cochez la bonne réponse
QUESTION 1 : A B C
QUESTION 2 : A B C

Désirez vous recevoir gratuitement notre catalogue de produits. O N
Précisez votre machine SVP.

LIVRAISON COLISSIMO

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Au facteur à réception (en rajoutant 40 F) ☐

PAIEMENT PAR Carte BLeue / Interbancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_|_|_|

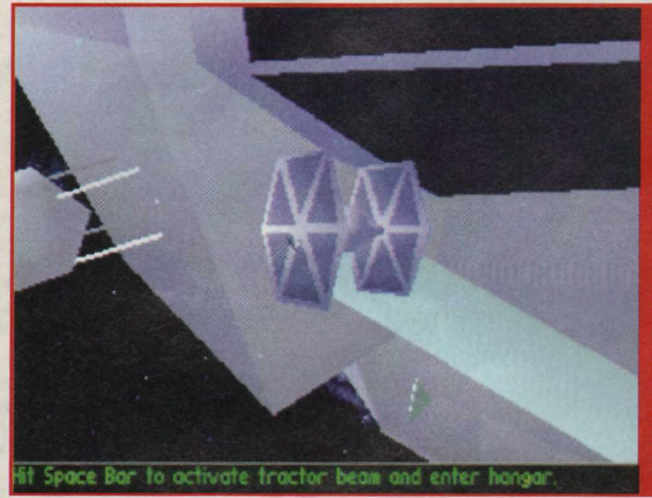
Signature obligatoire :

Chaque mission comprend désormais un objectif dit "secret".

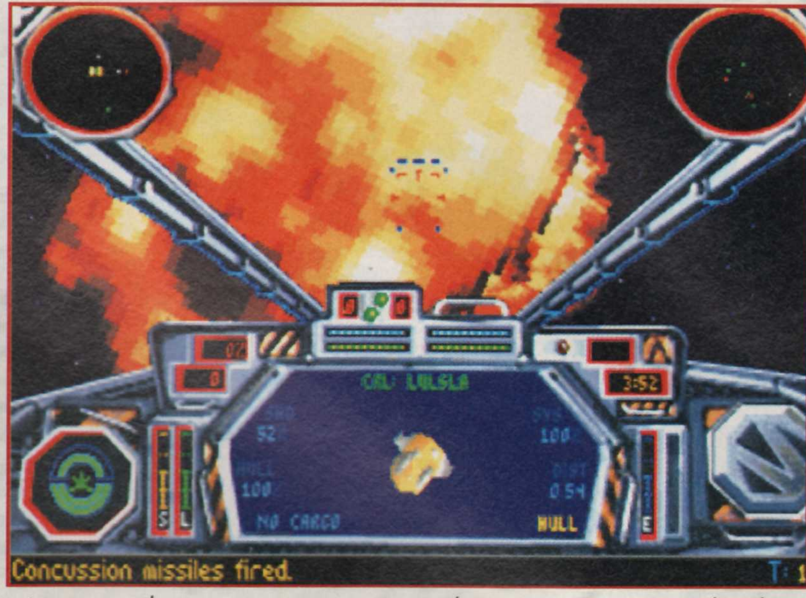
•Mission Goals•
Primary Goals Incomplete
100% of Freighter group Onece must be inspected.
100% of Transport group Dayta must be inspected.
Secondary Goals Incomplete
Freighter Onece 3 must be captured.
100% of Corellian Transport group Yander must be inspected.
100% of Container Transport group Taloos must be inspected.



Si l'aspect général du produit rappelle celui de X-Wing, l'intérêt des missions est ici bien plus passionnant. Le niveau de difficulté réglable permet de s'en sortir. Au diable les missions impossibles d'X-Wing !



Les principaux vaisseaux sont représentés à l'aide d'une technique d'ombrage particulière, celle de Gouraud. Elle consiste à appliquer des effets d'ombrage sur des surfaces lisses donnant ainsi une impression plus réaliste.



Les appareils peuvent emporter un type de munition précis. Deux bombes lourdes suffisent pour venir à bout d'un croiseur rebelle.

À travers un scénario inédit, LucasArts vous convie à combattre pour le compte de l'Empire. Semblable à X-Wing sur bon nombre de points, il n'en demeure pas moins très prenant.

Après la victoire inespérée des Rebels et la destruction de l'Étoile Noire, l'Empire, sous le commandement de son Empereur et de son Chef de Vaisseau Dark Vador, entame la reconstruction de l'organisation des forces du mal...

SYSTEME HOTH...

La princesse Leia, Luke Skywalker, Han Solo et Chewbacca savourent encore la première victoire de l'Alliance Rebel sur l'Empire. Mais déjà, ces instants de paix et de repos paraissent compromis. Une sonde pénètre l'atmosphère de la planète de glace révélant ainsi la présence de Dark Vador et de ses troupes. De son côté (obscur, cela va de soi), le père de Luke (Dark Vador) ordonne l'assaut immédiat de la base Rebel. Devant l'ampleur de la vague, l'Alliance est contrainte d'évacuer les lieux en laissant bon nombre de ses intérêts derrière elle. En qualité de pilote, vous allez devoir faire preuve d'une grande détermination pour venir à bout des X-Wing et autres A-Wing, aux commandes de votre Tie Fighter. Et comme il se trouve qu'ils sont supérieurs sur plus d'un point aux vaisseaux Tie, le combat s'annonce difficile, d'autant plus que d'autres événements se trament, là-bas, dans les vastes profondeurs de la galaxie.

SYSTEME DE TAROON...

La guerre fait rage. Sans en connaître réellement les causes, deux mondes s'affrontent dans une longue et décadente conquête ravageant ville et pays. Les planètes de Kuan et de Bordal sont au bord de la ruine économique et sociale. L'Empire en profite pour prendre le contrôle de ce conflit pourtant dérisoire et pour recruter de jeunes pilotes contraints désormais de le servir.Vous incarnez l'une de ces recrues. La navette impériale quitte la surface de Bordal et se dirige lentement vers l'immense croiseur situé en orbite. Vous aviez déjà entendu parler de la puissance de cette terrible organisation, de ses ignobles méthodes... mais jusque-là, aucune personne de Kuan ou de Bordal n'avait eu directement affaire à eux. Vous comprenez très vite que vos chances d'en réchapper sont maigres (sans parler de celles de vous échapper)... Vous n'avez dès

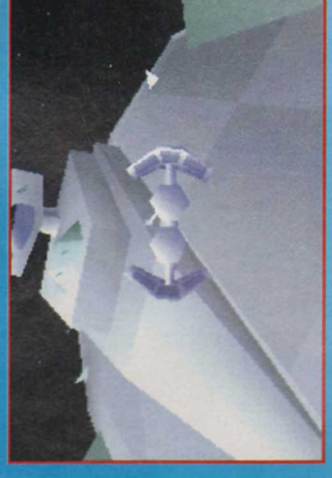
SUR PC • EDITEUR LUCASARTS



GRAPHISME 16	BRUITAGE 18	MUSIQUE 17	ANIMATION 15	MANIABILITÉ 17	DURÉE DE VIE 17	ORIGINALITÉ 09

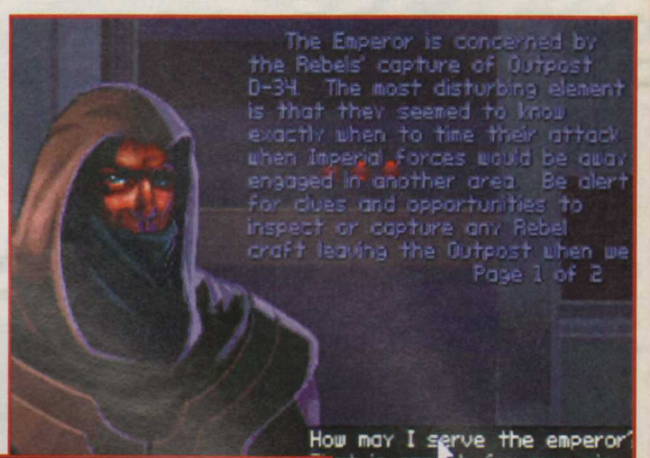


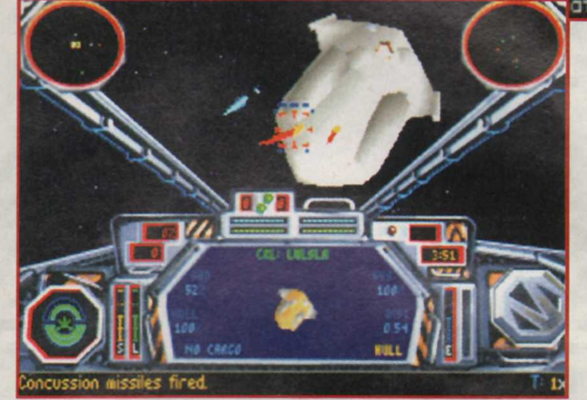




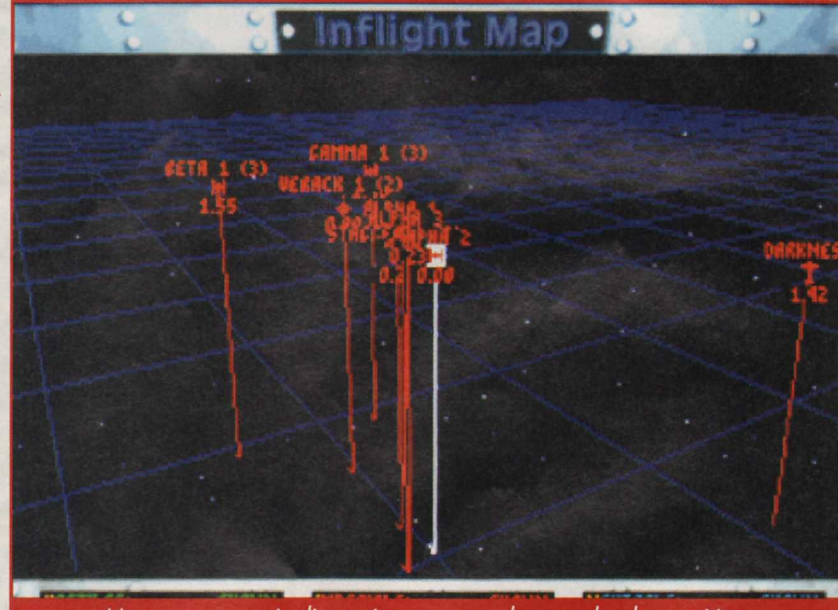
Les graphismes de Tie Fighter ont été nettement améliorés par rapport à ceux d'X-Wing.

Vous voilà du côté obscur de la force. Un étrange personnage vous livre quelques indices sur la manière dont vous pouvez au mieux servir votre empereur.





Le tableau de bord des appareils est plus complet que ceux d'X-Wing. Témoin la représentation de la position de la cible sur l'écran de contrôle.



Une carte en trois dimensions permet de consulter les positions de tous les appareils. On peut la faire tourner dans n'importe quel sens et zoomer à volonté.

lors guère d'autre choix que de suivre l'entraînement que les officiers de l'Empire s'apprêtent à vous faire subir.

DU TIE FIGHTER À LA NAVETTE IMPÉRIALE

L'Empire dispose de six appareils. Le chasseur Tie tout d'abord (ou Tie Fighter) est le plus agile de tous les appareils. Moins fiable qu'un X-Wing, il est toutefois plus maniable. Sa prise en main demeure facile et s'effectue avec l'aide du simulateur inclus dans le jeu. Lancé dans une espèce de couloir flottant dans l'espace, vous allez devoir manœuvrer l'appareil tout en éliminant le plus grand nombre de cibles possible. Plus vous progresserez et plus l'entraînement deviendra périlleux. Cette phase est identique, quel que soit l'appareil choisi. Ainsi, le bombardier Tie est un peu moins agile, mais il permet d'emporter de lourdes charges. Selon le type de mission à effectuer, vous pourrez ainsi équiper votre apppareil de différents missiles ou bombes. Devant la supériorité incontestable des appareils de l'Alliance rebelle, l'Admiral Zaarin vient de mettre au point une version améliorée du chasseur Tie. Plus rapide et plus puissant, ce chasseur ne sera livré que lors de sa production finale, dans la seconde bataille du jeu. Son plus proche équivalent actuel reste l'intercepteur Tie. Enfin, les navettes de combats autorisent une lourde charge d'emport et sont destinées plus particulièrement à l'attaque de vaisseaux importants ou de stations spatiales. Chaque appareil possède son propre tableau de bord.. Le coussin tout d'abord est en soie noire avec vos initiales brodées en rouge. C'est important pour le confort du pilote Le système de visée permet désormais d'afficher la cible, mais surtout de conserver sa position dans l'espace. Ainsi, vous êtes en permanence renseigné sur la trajectoire du chasseur poursuivi. Les autres transformations concernent d'une part l'armement puisque vous pourrez décider vous-même du type de missile à emporter et d'autre part, le système de communication. Grâce à de simples touches, vous avez accès à une série de tableaux récapitulant l'état de votre vaisseau (comme dans X-Wing), celui de la mission avec les objectifs en cours et à suivre, une liste des messages et annonces effectués pendant la bataille, une page de messages qu'il est possible d'envoyer à ses coéquipiers, ainsi qu'à une carte en trois dimensions permettant un repérage facile. Toutes ces options, qui manquaient cruellement à X-wing, donnent sans conteste une nouvelle dimension au jeu, tant au niveau de la stratégie qu'à celui de la difficulté. Sur ce dernier point, les programmeurs ont tenu compte des remarques que vous avez été nombreux à formuler quant à la trop grande difficulté de l'épisode précédent, puisque Tie Fighter inclut trois niveaux de jeu

UP & DOWN

- ▲ On retrouve cette incroyable ambiance qui a fait, en grande partie, le succès de X-Wing.
- ▲ Le moteur graphique bénéficie de légères améliorations avec notamment la gestion d'ombres de Gouraud.
- ▲ Plus précis et mieux élaboré, le système de mission permet de suivre la bataille en détail.
- ▲ D'excellents bruitages et des musiques inédites.
- ▼ Une trop grande ressemblance avec X-Wing.
- ▼ L'animation (testée sur DX266) est excellente mais laisse à désirer sur 386 et 486SX.
- ▼ Mieux vaut éviter de jouer au clavier ou à la souris.

DES MISSIONS PLUS STRATÉGIQUES

Contrairement à X-Wing, les missions que propose Tie Fighter se suivent dans un ordre logique. Je m'explique. Et puis non, débrouillez-vous tout seul. C'est vrai quoi, faut tout vous expliquer dans le moindre détail, à croire que ce serait même notre boulot... Reprenons : les missions suivent une logique historique. Par exemple, si l'Empire décide d'une attaque d'un vaisseau Dimok, vous devrez dans la mission d'après le protéger le temps de sa capture. Dans celle qui suit, vous escorterez ledit vaisseau jusqu'à la station la plus proche, etc. Nouveau scénario oblige, vous rencontrerez en

STAR WARS TIE FIGHTER

Interview
de Larry Holland, responsable du projet



Joy : D'où vient l'idée de Tie Fighter ?
L.H. : Vous savez, il me parait normal qu'un jeu inspiré d'une trilogie comme celle de "StarWars" comporte plusieurs épisodes. La série a débuté avec X-Wing et continue maintenant avec Tie fighter. Une troisième partie offrira une autre vision du conflit.
Joy : N'est-ce pas risqué de proposer un jeu où le joueur endosse le rôle du méchant ? Y a-t-il de nouveaux personnages dans cet épisode inédit ?
L.H. Les gens ont toujours été fascinés par la puissance de l'Empire. En ce qui concerne les personnages, nous en avons introduits deux. L'Admiral Zaarin joue un rôle important dans l'Empire. Il est responsable du developpement de nouvelles technologies au sein de l'organisation. Brillant technicien et chercheur, il est également très ambitieux et compte éventuellement prendre la place de l'Empereur. Le joueur retrouvera cette tension au sein de Tie Fighter. L'Admiral Harkov, quant à lui, est en théorie chargé de mettre fin au conflit. Il va tenter d'utiliser ses ressources pour retourner le conflit galactique à son avantage.
Joy : Quelles sont les grandes différences entre les jeux Tie Fighter et X-Wing ?
L.H. : Les deux produits sont semblables sur bon nombre de points. La structure et l'interface de Tie Fighter ne dépayseront pas les habitués de X-Wing, la plupart des commandes clavier restant les mêmes. En revanche, le joueur peut désormais piloter six appareils différents. De plus, de par l'immense organisation qu'est l'Empire, le scénario comprend dorénavant quelques éléments d'intrigue politique. Enfin, le moteur graphique inclut des polygones dessinés avec l'aide d'ombres de Gouraud, et l'interface une aide tactique pour le pilote.
Joy : Quelle sorte d'aide vous apporte LucasFilm, producteur de films, dans un projet comme celui-ci ?
L.H. : L'aide la plus précieuse a été de pouvoir accéder à l'intégralité des scénarii de "La Guerre des Étoiles". Bien sûr, nous avons également pu utiliser les maquettes et les bruitages du film comme références.
Joy : Envisagez-vous, comme ce fut le cas avec X-Wing, des scenarii disk pour Tie Fighter ?
L.H. : Oui, nous espérons en sortir deux comme pour X-Wing.
Joy : Merci m'sieur ?

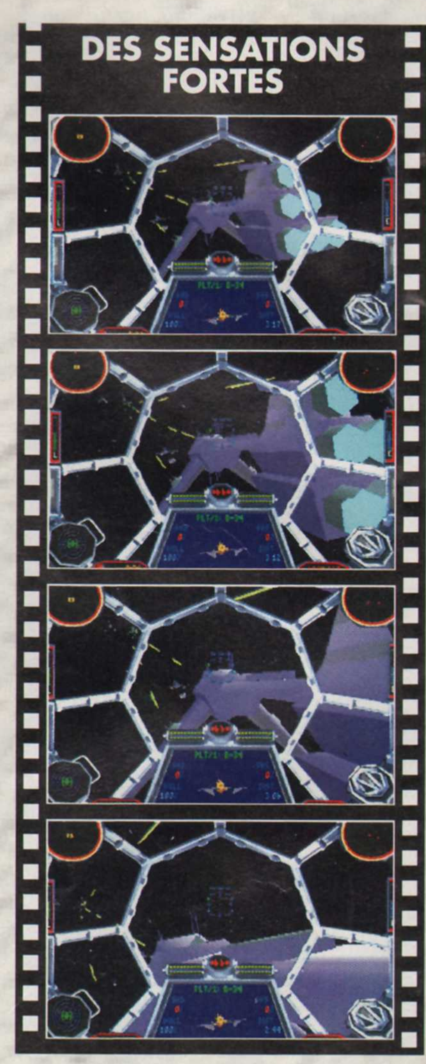
effet de nouvelles puissances qui tenteront des petites attaques contre des bases isolées de l'Empire. L'Alliance n'est donc plus votre seul adversaire. Côté briefing, c'est nettement mieux foutu qu'auparavant. Certes, la vue générale de la bataille vous est livrée sur une carte digitale à la manière de X-Wing, mais avec, cette fois-ci, la possibilité d'interroger votre officier instructeur. Vous pourrez lui demander : "Quels sont les objectifs ?", ou encore vous fournir le type d'opposition prévu. Un second personnage mystérieux vous indique de temps à autre la meilleure manière de servir l'Empereur. Si votre mission consiste à détruire un vaisseau, vous pourrez faire du zèle en capturant la navette qui s'en échappe, chose non prévue initialement. Cela s'appelle les "Secret Goals" ou objectifs secrets. Bon plan, on peut accélérer le temps afin de se rendre pus rapidement vers l'objectif, ce qui n'était pas possible auparavant. Si X-Wing vous avait enchanté, Tie Fighter, de par l'immense intérêt de ses missions et les quelques améliorations subies, devrait assurément rallumer votre soif de combats galactiques.

DIFFÉRENT SUR LA FORME

Si les missions profitent d'un plus grand intérêt stratégique et tactique, Tie Fighter déçoit un peu plus quant à sa réalisation. Alors que la présentation de X-Wing m'avait littéralement séduite, celle de Tie Fighter laisse à désirer. Moins longue, moins spectaculaire, la première impression laisse un goût amer. Vient ensuite l'aspect technique lui-même. Bien que le moteur 3D profite de quelques améliorations, comme l'habillage des surfaces unies avec une texture et un système d'ombre de Gouraud modifiant l'aspect de certains objets graphiques, l'allure globale du produit reste un peu trop similaire à celle de son prédécesseur et l'on a plus l'impression de retomber sur un scénario disk très évolué que sur un nouveau jeu à part entière (surtout après Rebel Assault). Il faut en fait se remettre complètement dans le "bain" pour comprendre toute la profondeur de ce Tie Fighter. Bref, on a souvent l'impression de revivre - du côté obscur de la force cette fois-ci -les mêmes émotions qu'avec X-Wing. En ce qui concerne l'animation, elle dépend plus que jamais du type de carte vidéo que vous possédez. Plus cette dernière sera efficace (sous DOS) plus le jeu sera fluide, même sur un 386 DX (l'idéal consiste en une Paradise ou une Tseng Labs). Si votre machine est un peu faiblarde, vous pourrez modifier le nombre de détails afin d'accélérer tout ça. Les autres options présentes dans X-Wing le sont toujours : visualisation d'un film d'une bataille, possibilité de revivre un combat important, support technique... L'accès à toutes ces fonctions s'effectue via une pièce centrale. La qualité des graphismes a d'ailleurs légèrement progressé avec l'emploi à tous les niveaux de "3D Studio" . En outre, la bande son reste d'excellente qualité avec quelques morceaux inédits et des bruitages saisissants(voix digits pendant les combats...). La carte Gravis Ultra Sound est gérée en émulation GM et la nouvelle AWE32 de SoundBlaster est également reconnue. Pour conclure, je dirais simplement que Tie Fighter est un très grand jeu, un produit qui vous tiendra en haleine de longues heures durant malgré sa ressemblance un peu trop frappante avec l'épisode précédent. Je ne peux malgré tout que vous conseiller cette merveille.

Lord Casque Dark


LE QUARTIER GÉNÉRAL


DES SENSATIONS FORTES

SELECTION COMPAQ

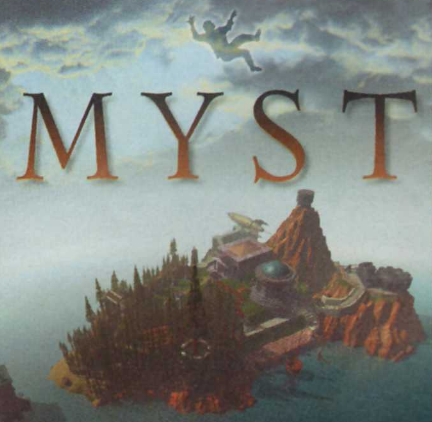





"Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouflants... Le plus beau jeu du monde? Et pourquoi pas..." 95%, Joystick, Avril 94



"Un des plus beaux jeux sur Mac enfin réalisé sur PC."
SMV, Avril '94













quatre dimensions six sens



Perdez-vous dans le monde de Myst.

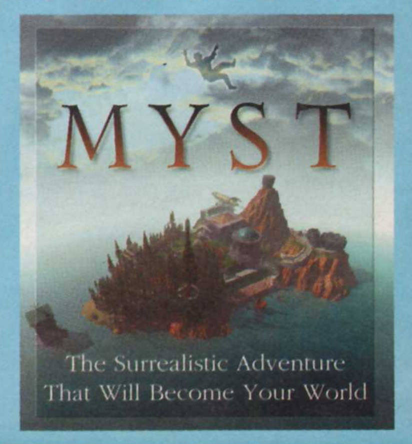
Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.

Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.

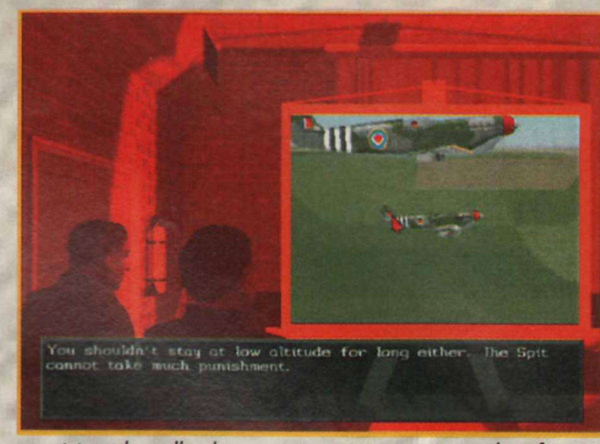


Brøderbund®

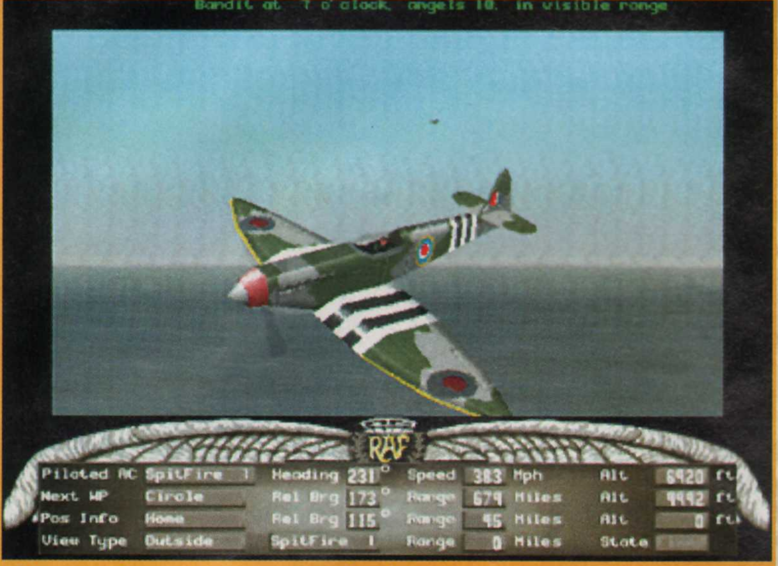
Distribué par Electronic Arts, 12 Rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne Au Mont d'Or, Tel: 7217 0783. Myst est une marque de Cyan, Inc.

Simulateur de vol d'actualité, Overlord détaille avec une minutie historique l'engagement aérien allié en Normandie en 1944. Disposant d'un mode S-VGA, beau et rapide, voilà un nouveau venu qui devrait combler les amateurs du genre.



Voici la salle de projection où vous serez briefés avant chaque sortie.



Ce magnifique coucou est mon Spitfire. Non, il n'est pas question que je vous laisse le piloter. Arrangez-vous donc avec les forces alliées pour qu'elles vous en prêtent un !

Ben les p'tits gars, si vous croyez qu'on allait y couper à la commémoration du Débarquement en Normandie, c'est râpé. Avec Overlord D-Day, Virgin nous offre une simulation aérienne et militaire basée sur ce fameux mois de juin 1944. Évidemment, il ne s'agit pas là de courir au milieu des tirs d'obus sur Omaha Beach... Dommage, ça aurait pu être marrant comme concept. Non, ici c'est l'action des forces aériennes alliées – et donc vos talents de pilote – qui, en mettant à mal la Luftwaffe et les défenses allemandes, sera déterminante pour la réussite du débarquement.

J'IRAI REVOIR MA NORMANDIE

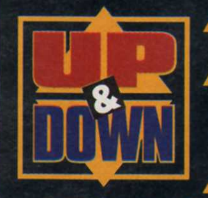
Dès le lancement du programme, l'option Scramble permet de se retrouver illico dans le vif du sujet. Bien engoncé dans le cockpit du mythique Spitfire, me voilà prêt à engager deux FW190 qui escortent des bombardiers HE111. Devant l'importance de l'enjeu (délivrer la douce France du joug de l'envahisseur teuton), mon sang ne fait qu'un tour et mon avion trois tonneaux. Je prends en chasse les as de la Luftwaffe et les descends en flamme. Ça fait du bien ! Le Spitfire répond correctement à mes subtiles manœuvres. Il n'y a pas de doute, Overlord se comporte bien, entre arcade et simulateur de vol. Pour les plus équipés d'entre nous, les palonniers, Thrustmasters et autres Joysticks Pro sont pris en compte. Côté décor extérieur, le mode S-VGA est plutôt impressionnant. L'animation est assez fluide tant qu'il n'y a pas trop de monde à l'écran, mais c'est quand même le minimum que je pouvais attendre sur mon DX2... Les avions sont vraiment ce qui se fait de plus beau à l'heure actuelle, et c'est un plaisir de voir traîner derrière eux un sillage de fumée quand ils sont touchés. Certes, il n'y a pas de nuages dans le ciel : on a juste droit à un dégradé. La mer laisse apparaître de bon gros pixels dès qu'on s'approche, et les bâtiments sur la terre ferme sont réduits à leur plus simple expression polygonale. Mais enfin, on n'est pas là pour faire du tourisme, et les rascals ennemis s'accrochent suffisamment pour qu'on n'ait pas le temps de trop regarder le paysage. En vol, des messages de mes coéquipiers apparaissent en haut de l'écran pour me



Cette vue aérienne de la base de Tangmere en Angleterre permet d'accéder aux différentes options.

OVERLORD

SUR PC • PREVU SUR AMIGA • EDITEUR VIRGIN



▲ Grande jouabilité.
▲ Beauté des graphismes surtout en S-VGA.
▲ Des modes graphiques adaptés à toutes les configs.
▲ Très bons bruitages.
▲ Variété et précision historique des missions.
▼ Impossibilité de piloter les avions allemands.
▼ Pas de communication avec les autres pilotes.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	15	12	16	14	16	12



Overlord est un simulateur d'une grande profondeur historique.

guider sur les cibles aériennes et terrestres qui sont à portée de tir : "bandit at 8 o'clock range 4 miles ...crouitch! ... over!". Par contre, rien n'est prévu pour leur répondre. Les bruitages sont aussi très réussis et variés : balles qui ricochent sur le fuselage, vrombissement de moteurs quand on croise un appareil adverse : un sans faute.

WE WANT YOU !

De retour de ce baptême du feu, direction la salle des opérations pour mon premier briefing. Les décors des scènes intermédiaires sont en images de synthèse 3D Studio. Dans la mesure où les scènes en question ne sont pas animées, il eût été plus simple de se contenter d'une image 2D. Là, les personnages ressemblent trop à des mannequins de cire même si le mode S-VGA est très beau. On passe ensuite dans la salle de projection où une série d'images d'archives en noir et blanc retracent les grandes lignes historiques de la guerre. Sous la conduite tactique d'Eisenhower, vous avez entre les mains le succès des opérations. Le débarquement est prévu pour juin, mais avant tout le terrain doit être préparé. Trois catégories de missions : réduire à néant la Luftwaffe, à la fois en pilonnant les terrains d'aviation et en engageant les Messerchmits en combat aérien. Bloquer les déplacements allemands en attaquant ponts, trains et autres lignes de ravitaillement. Enfin, destruction des défenses côtières : batteries anti-aériennes et radars. Overlord fait preuve ici d'une grande fidélité historique.

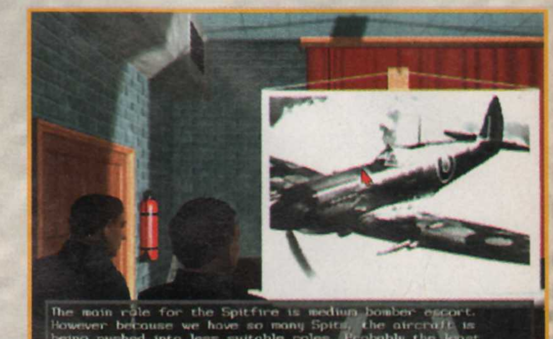
Bon, c'est pas le tout, mais et les zincs dans tout ça ? Overlord nous offre la crème des chasseurs anglais et américains : Spitfire, Typhoon et Mustang. Dans des missions de bombardement, on pourra aussi prendre place à bord d'un bombardier léger Mitchell, le B25. À chaque avion allié correspond la réplique allemande en terme de vitesse et de maniabilité : FW190, JU88 et le fameux Messerchmit109. Mais ici, à l'opposé de Pacific strike, pas question de piloter des appareils ennemis : Overlord ne prône pas la collaboration avec l'envahisseur!

Les séjours au sol permettent de visiter les différents lieux de la base aérienne anglaise également en images de synthèse : le mess des officiers, les quartiers d'habitation, la tour de contrôle. Pas d'interaction avec les personnages, mais la possibilité de sauver, consulter les résultats des combats, le journal intime des pilotes ou de prendre "a cup of tea". Milk ? yes, just a cloud.

VOIR CABOURG ET MOURIR

Après quelques déambulations dans la base, je n'ai plus qu'une envie : retourner au feu. Passage dans la salle des opérations pour choisir une mission : et si on allait se bombarder Cabourg ? Un petit film 3D présente un survol de la ville et détaille les cibles principales.

Go ! Une option pratique permet de démarrer directement en l'air, en vue de l'objectif, sans qu'il soit nécessaire de traverser tout le channel. Et c'est à nouveau le cirque endiablé. Une occasion pour moi de tester le "mode d'immersion en combat" dixit le manuel. Par là, ils veulent dire que la vue normale est remplacée par une vue qui suit automatiquement la cible la plus proche, un peu comme si on tournait la tête dans le cockpit. Il est aussi possible de passer d'une cible à l'autre. L'intérêt de la manœuvre étant que l'on peut continuer à piloter sans perdre le sens de l'orientation. Déroutant, mais avec la pratique... Sinon, les commodités de confort sont bien présentes à l'appel : vue



En haut le Spitfire des gentils, et en bas le Messerchmit des rascals.



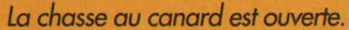












La chasse au canard est ouverte.



Overlord propose des missions d'une grande diversité : radars côtiers, convois de ravitaillement, dépôts de fuel...

gauche, droite, arrière, poursuite extérieure, vue satellite... On peut également enregistrer des séquences de combat pour se faire repasser les meilleurs moments, le calme revenu. Au cours de la mission, une pression sur une touche permet de consulter la carte du théâtre des opérations. Pratique pour repérer ce qui n'a pas encore été détruit, mais ouille, ouille, ouille ! que cette carte est moche ! Retour à la bataille. Décidément, ce Spitfire est un chouette coucou, maniable et aussi rapide que les meilleurs chasseurs allemands. Attention par contre de ne pas voler trop bas : là il devient un peu lourd à rattraper.

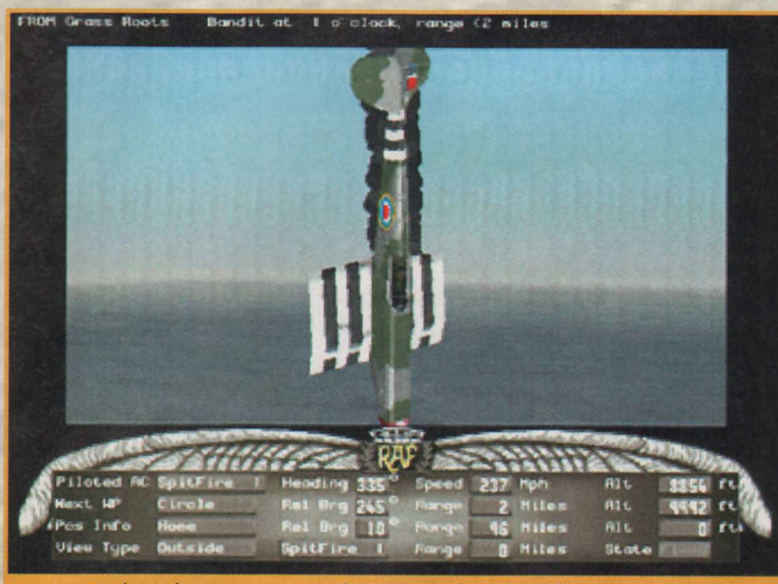
Au retour à la base, on a droit à un petit debriefing et si le vol a été concluant on pourra accéder à de nouveaux appareils et armements. Le cas échéant– si on s'est fait descendre en flammes, par exemple – on dispose encore de deux autres vies. Pour faire le point, une liste exhaustive des cibles détruites ou endommagées est aussi disponible.

On peut dire que les programmeurs de Rowan Software, qui avaient réalisé Reach for the Sky, ont fait un bon boulot en mettant en boîte toute la Normandie. Le moindre petit radar côtier, chaque ville, toutes les lignes de chemin de fer ont été modélisés en 3D et peuvent se trouver au bout de votre canon. Reste que ça me fait quand même un peu bizarre quand le but de ma mission est d'aller raser Évreux ou Caen ! Ach, la guerre, grosse malheur ! En conclusion, Overlord devrait se faire une belle place au soleil dans sa catégorie. Suivant la puissance de votre machine, vous pouvez en outre choisir d'activer ou non le S-VGA pendant la simulation. De plus, l'aspect historique, la précision et le nombre des missions constituent d'autres atouts de poids en faveur d'Overlord.

IANSOLO.

OVERLORD CONTRE LE RESTE DU MONDE

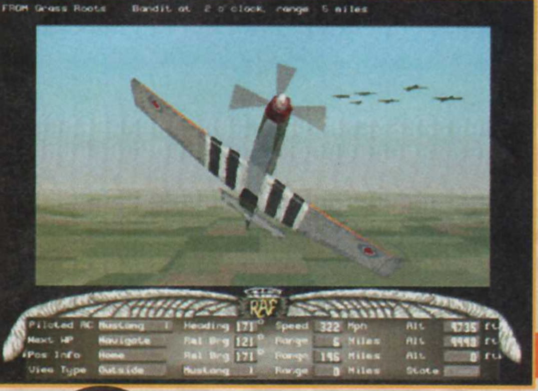
En trois mois, trois logiciels assez similaires ont atterri à la rédaction : Pacific Strike, 1942 et Overlord. Même si le contexte historique varie d'un produit à l'autre (guerre du Pacifique pour les deux premiers et couverture du Débarquement en ce qui concerne Overlord), les trois produits sont suffisamment proches pour qu'on puisse les comparer. Pacific Strike, assez décevant, est surtout intéressant pour sa finition : scènes intermédiaires d'excellente qualité, système de commande efficace et bande son. Dommage, il faut disposer d'un Pentium pour profiter de l'ensemble, et même à ce prix, le graphisme du jeu est assez brouillon. 1942, plus complet, permet de piloter un grand nombre d'appareils différents. Certes, ce n'est pas toujours très ergonomique et le graphisme, bien que très fin, est un peu tristouille, mais côté intérêt, c'est le top, surtout avec un DX2 équipé d'une carte graphique rapide. Overlord, lui, constitue un moyen terme. Tout en restant très simulation, il est plus facile d'accès que 1942. Bon point, la possibilité de se trouver directement sur le théâtre des opérations dynamise le jeu. L'affichage SVGA, sans être parfaitement exploité, apporte un plus visuel. Alors, lequel choisir ? Petite préférence pour 1942, mais si vous vous passionnez plus pour le débarquement que pour la guerre du Pacifique, Overlord devrait vous contenter. **Moulinex**



Pas évident de continuer à piloter quand on s'est fait couper les ailes. Bon sang, mais où est le parachute ?



Vous serez consigné dans vos quartiers si la météo ne vous permet pas de voler.



Ca fait chaud au cœur de voir qu'on n'est pas tout seul. Allez les gars, sus à l'envahisseur !





FUNWARE

FUNWARE
B. P. 267
75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : 40.47.89.72
Fax : 40.47.89.74

TOUS LES JEUX DES LEUR SORTIE SUR
PC – AMIGA – ATARI – MACINTOSH – 3 DO

EXTENSIONS

512 Ko A500	250
512 Ko avec H. A500	290
1,5 Mo A500	800
1 Mo A500+	430
1 Mo A600	600
LECTEURS 3.5	
EXTERNE AMIGA	600
INTERNE AMIGA	530
EXTERNE ATARI	600
INTERNE ATARI	790
DISQUES DURS A1200	
OVERDRIVE 170 Mo	1890
OVERDRIVE 340 Mo	2690
INTERNE 60 Mo	1250
LECTEUR CD ROM	
A1200	2490
AMIGA / ATARI	
SOURIS	130
SCANNER	1050
MANETTES	
FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOG.	150
SPEEDKING AUTOFIRE	130

AMIGA/ATARI

ALIEN BREED II	250 / -
APOCALYPSE	250 / -
ARMOUR GEDDON 2	179 / -
B-17	239 / -
BENEATH A STEAL SKY-VF	290 / -
BENEFACTOR	249 / -
BRIAN THE LION	190 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
CANNON FODDER	240 / 240
CHUCK ROCK 2	209 / -
D-DAY,6 JUIN 1944	NC / -
DARKMERE	280 / 280
DISPOSIBLE HERO	270 / -
DRAGONSTONE	NC / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	249 / -
EUROPEAN CHAMPIONS	240 / 240
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FIFA SOCCER	NC / -
GENESIA	280 / 280
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
GUY ROUX MANAGER	250 / -
HEIMDALL II	239 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
IMPOSSIBLE MISSION	249 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INNOCENT	230 / -
JURASSIC PARK	240 / -
K240	229 / -
KGB	210 / -
KICK OFF 3	249 / -
KING QUEST VI - VF	279 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LEMMINGS 2	199 / 199
LOST VICKING	190 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	299 / -
MANCHESTER UNITED	240 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
Mr NUTZ	250 / -
NICKY BOOM	170 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
OVERLORD	NC / -
PERIHELION	190 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
QWAK	190 / -
QWIK	249 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	249 / 249
SENSIBLE SOCCER INT.	199 / -
SETTLERS	290 / -
SIERRA SOCCER	209 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
SLEEPWALKER	- / 150
SPACE HULK	199 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
STARLORD	NC / -
STREETFIGHTER 2	179 / 179
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - VF	250 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEME PARK	269 / -
TRODDLERS	170 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
UFO	NC / -
WORLD CUP SOCCER 94	NC / -
WWF 2	170 / 170
ZOOL 2	240 / -

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LISTES NON EXHAUSTIVES

DISQUETTES 3,5	HD	DF/DD
A L'UNITE	5,00	3,80
PAR 100	4,50	3,50

CDI PHILIPS

ABC GOLF	449
ADI CM2	449
BACKGAMMON	329
BATTLESHIP	389
DARK CASTLE	329
INCA	519
INT. TENNIS OPEN (2JOUEU	519
JOYPAD+I.T.O. (2JOUEURS)	639
KETHER	519
PINBALL	329
SARGON CHESS	329
SPACE ACE	449
TETRIS	449

CDI / CD32 FILMS

GHOST - VF	239
JEUX DE GUERRE - VF	180
LES NUITS FAUVES - VF	180
STAR TREK VI - VF	239
TOP GUN - VF	180
Y A-T-IL UN FLIC POUR SAUVER LE PRESIDENT ?	180
CONCERTS	
A.L. WEBER	150
BON JOVI	150
BRYAN ADDAMS	150
TINA TURNER	150

AMIGA CD 32

CONSOLE + 2 JEUX	2490
PADDLE COMP. PRO	209
CARTE FMV	1690
ALIEN BREED+QWAK	220
BANSHEE	239
BATTLETOADS	209
BRIAN THE LION	209
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA'N'STIX	220
CANNON FODDER	249
CHAOS ENGINE	260
DANGEROUS STREETS	260
DISPOSIBLE HERO	230
DRAGONSTONE	NC
ELITE II	240
FIRE FORCE	219
GENESIS	260
GUNSHIP 2000	230
HEIMDALL 2	259
HUMANS 1 + 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	NC
KICK OFF 3	289
LAMBORGHINI	249
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOST VICKING	239
LOTUS TRILOGY	260
MANCHESTER UNITED	219
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
PINBALL FANTASIES	230
PROJECT X + F17	220
QWIK	249
RYDER CUP	269
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER INT.	209
SOCCER KID	219
STRIKER	259
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	250
UTOPIA 2	259
ZOOL 2	230

MANETTES PC

CONTROL PAD	130
FLIGHTSTICK	340
FLIGHTSTICK PRO	610
JETSTICK	320
THRUSTMASTER PC	
VOLANT FORMULA T1	1350
FLIGHT CONTROL	639
FLIGHT CONTROL PRO	1049
WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

3 DO

CONSOLE / NTSC	3990
BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT.	369
JURASSIC PARK	459
MONSTER MANOR	369
OUT OF THIS WORLD	429
ROAD RASH	459
SHOCKWAVE	459
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	369

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BANSHEE	219
BODY BLOWS GALACTIC	260
BRIAN THE LION	190
CHAOS ENGINE	270
GUNSHIP 2000	259
HEIMDALL 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	259
JURASSIC PARK	250
KICK OFF 3	259
KING QUEST VI - VF	310
OVERLORD	NC
QWIK	269
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SABRE TEAM	230
SIMON SORCERER - VF	330
STAR TREK, 25th ANN.	310
THEME PARK	269
UFO	259
ZOOL 2	250

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	349
HARPOON 2	NC
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
PINBALL CRY. CALIBURN	410
POPULOUS 2	369
QUEST FOR GLORY 4	349
SIM CITY 2000 - DISK 1	149
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
THEME PARK	NC
VICTORY AT SEA	380
CD ROM	
7TH GUEST	490
MYST	340
WRATH OF GODS	419
MANETTES THRUSTMASTER	
WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

MATERIEL PC

CARTE REEL MAGIC	3390
SOUNDBLASTER 16 MCD	1069
SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
SOUNDBLASTER AWE32	2190
SOUNDMASTER+	510
LECTEUR CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	1699
KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	2489
SOURIS	130
KIT DOMOTIQUE 2 VOIES	3169

PC DISQUETTES

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	MORTAL KOMBAT	220
ACROSS THE RHINE	309	MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
AL QUADIM	330	MORTAL KOMBAT	220
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	NCAA BASKET	299
AMAZON QUEEN	NC	NORD ET SUD - VF	330
ARENA	340	O.M. FOOTBALL	259
BATTLE ISLE 2 - VF	349	OVERLORD	329
BATTLEDROME	299	PACIFIC STRIKE	330
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BLOODNET - VF	299	PERFECT GENERAL II	360
BREAKLINE	280	PINBALL DREAMS II	199
BRUTAL SPORTS FOOT	150	PINBALL FANTAISIES	240
CANNON FODDER+TEE-SHII	300	PLANETE FOOTBALL	349
CARRIERS AT WAR II	340	POLICE QUEST IV - VF	330
CHAOS ENGINE	249	PREHISTORIK 2	199
CIVILIZATION - VF	290	PRIVATEER	310
COMMANCHE + DISK 1	360	PRIVATEER - DISK 1	150
COOL SPOT	NC	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
D-DAY, 6 JUIN 1944	349	PROJECT NOMAD	219
DAY OF TENTACLE - VF	330	PUSH OVER	150
DELTA V	349	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DESERT STRIKE	299	RAILROAD TYCOON DELUXE	269
DOOM (SHAREWARE)	75	RALLY	340
DRACULA	360	RAVENLOFT - VF	369
EVASIVE ACTION	280	ROBINSON REQUIEM - VF	290
F1 GRAND PRIX	320	SAM & MAX - VF	320
F14 FLEET DEFENDER	330	SEA WOLF	349
FIELDS OF GLORY	290	SENSIBLE SOCCER INT.	199
FIFA SOCCER	NC	SETTLERS	349
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SHADOW CASTER	310
FS5 - SCE. NEW YORK	260	SIM CITY 2000 - DISK 1 - VF	149
FS5 - SCE. PARIS	260	SIM CITY 2000 - VF	310
FS5 - SCE. SAN FRANCISCO	260	SIMON THE SORCERER - VF	330
FS5 - SCE. WASHINGTON	260	SOCCER KID	229
GABRIEL KNIGHT - VF	330	SPACE HULK	279
GENESIA	290	SPEAR OF DESTINY	289
GLOBAL DOMINATION	350	STAR TREK II	340
GOAL	290	STARLORD - VF	340
GOBLINS 3	290	STRIKE COMMANDER	330
GREAT NAVALE BATTLE II	339	STRIKE COMMANDER - DISK	160
HARPOON 2	319	STRIKE COMMANDER - SPEI	129
HEIMDALL 2	269	SUBWAR 2050	290
HEROS OF THE 357TH	90	SUPER SKI 3	259
HESS	NC	SYNDICATE	290
HOKUM KA-50	329	SYNDICATE - DATA DISK	160
IN EXTREMIS	310	T.F.X.	300
INCA 2 - VF	270	TERMINATOR 2029	240
INDY 4 AVENTURE - VF	340	TERMINATOR 2029 - DISK 1	139
INDY CAR	300	TERMINATOR RAMPAGE	280
INDY TRACK PACK	NC	THEME PARK	339
INNOCENT	360	TIE-FIGHTER	NC
JUNGLE STRIKE	299	TUBULARWORLD	NC
JURASSIC PARK	310	UFO	330
KICK OFF 3	279	ULTIMA 8 - SPEECH PACK-V	160
KING QUEST VI - VF	380	ULTIMA 8 - VF	350
KYRANDIA II(HANDofFATE) -	320	VICTORY AT SEA	309
LANDS OF LORE - VF	330	VROOM MULTIPLAYER	230
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	WING ARMADA	299
LOST VICKING	280	WING COMMANDER II+SPEE	360
MANCHESTER UNITED	230	X-WING + DISK 1	360
MASTER OF ORION	290	ZOOL 2	299

PC CD ROM

AL QUADIM	NC
7TH GUEST + DUNE	429
BATTLES ISLE 2 - VF	389
BENEATH A STEEL SKY- VF	379
BETRAYAL AT KRONDOR	339
BLOODNET - VF	299
BUZZ ALDRIN	NC
CHESS MASTER 4000 TURB	309
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360
CRITICAL PATH	390
D-DAY, 6 JUIN 1944	NC
DAEMONSGATE	299
DESERT STRIKE	299
DRAGONLORE	NC
DRAGONSPHERE	289
ELEVENTH HOUR	NC
FIFA SOCCER	NC
GABRIEL KNIGHT - VF	289
GENESIA	NC
GIGA GAMES	189
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HAND OF FATE	410
HEIMDALL II	289
HELL CAB	559
INCA 2 - VF	349
INTER. TENNIS OPEN	369
IRON HELIX	339
JUNGLE STRIKE	299
KING QUEST ANTHOLOGIE	329
LANDS OF LORE - VF	330
LARRY COLLECTION	329
LARRY VI - VF	339
LITIL DIVIL	299
MANCHESTER UNITED	229
MEGARACE	290
MICROCOSM	360
MYST	440
OUT POST	339
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER	379
QUANTUM GATE	390
RAVENLOFT - VF	389
REBEL ASSAULT	339
RETURN TO ZORK - VF	329
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SHADOW OF THE COMET	349
SHADOW CASTER	360
SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
STAR TREK 25TH AN.	339
STARLORD	309
STRIKE COMMANDER	329
SUBWAR 2050 + SCENARIO	339
SUPER ARCADE GAMES	169
SUPER SKI 3	299
SYNDICATE PLUS	319
T.F.X.	380
THE HORDE	459
THEME PARK	NC
UFO	309
ULTIMA 8+SPEECH - VF	410
UNDER KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	359
WOLFPACK	259
WORLD OF XEEN	330
WRATH OF GODS	419
ZOOL 2	299
10TH ANNIVERSAIRE : COMPIL 10 JEUX dont Castles Star Trek, Out of this world	290
ADIBOU 4/5 ou 6/7ANS - VF	389
CICA FOR WINDOWS	149
COMPLETE WINDOWS SET	169
INSTRUMENTS MUSIQUE	489
ATLAS DU MONDE 4.0 - VF	409
APPRENTISSAGE DE L'ANGLAIS L'ALLEMAND, L'ESPAGNOL LE FRANCAIS ou LE JAPONAIS NIVEAU 4/9 ANS	249

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à découper ou à recopier et expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
CODE POSTAL __________ VILLE ____________________
TELEPHONE __________ N° CLIENT (facultatif) __________
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° |____|____|____|____|
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

QTES	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT 30 F (Consoles, cartes sonores et lecteurs CD ROM 60 F)		
Expédition colissimo et recommandé	TOTAL A REGLER	

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ 3 DO
☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520
☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600
☐ PC et COMPATIBLES ☐ CD ROM ☐ VGA ☐ SVGA RAM : ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

ELFMANIA

SUR AMIGA • RENEGADE

Un succès de plus pour Renegade avec ce nouveau beat'em up de toute beauté. Sortez vos A500, l'Elfmania débarque en France !

Ce bucolique paysage va servir de ring de boxe pour régler quelques légers différends entre Taïki et Tenko. C'est ce qui s'appelle un combat à l'emporte-pièce !

Nouvelle venue dans le monde de l'édition, l'équipe de Terramarque frappe très fort d'entrée avec Elfmania. Pour leur premier jeu, ces Finlandais ont eu le bon goût de choisir l'un des tout meilleurs éditeurs outre-Manche, Renegade. Quand on connaît la qualité des réalisations des Bitmap Brothers (fondateurs de Renegade), il y avait de quoi attendre Elfmania avec impatience. Notre attente se voit donc aujourd'hui récompensée avec – je n'ai pas peur de le dire (quel courage, ce Pinky, il me surprendra toujours !) – le plus beau beat'em up jamais paru sur Amiga 16 bits !

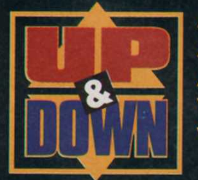
UN BEAT'EM UP PACIFISTE ?

À côté des Street Fighter et autre Mortal Kombat, il faut bien reconnaître qu'Elfmania détonne d'entrée. En effet, loin de la surenchère de violence dont font preuve la plupart de ses concurrents, ce dernier a la particularité de présenter un scénario bien plus paisible. Comme vous l'aurez sans doute deviné d'après le titre, Elfmania ne met en scène que des Elfes, habitant une contrée nommée Muhmulandia (NDLR : il s'agit donc pas de pompes à essence). Depuis toujours, dans ce pays, une loi ancestrale régit l'accession au trône. Tout citoyen de Muhmulandia peut, s'il le désire, lancer un défi à la Couronne et tenter ainsi de prendre le pouvoir. Il devra, pour ce faire, prendre part à plusieurs combats et prouver sa valeur au Royaume afin de se montrer digne de le diriger. De plus, il est une vieille rumeur selon laquelle un objet magique nommé "Éventail Mystique du Dragon" permettrait à son possesseur, s'il entre dans la dynastie royale, de posséder tous les secrets de l'univers ! Comme vous avez toujours été un peu mégalomane — ne le niez pas, je vous connais ! — vous allez donc tenter de vous approprier Couronne et Éventail afin de régner sur Muhmulandia jusqu'à la fin des temps. Pour parvenir à vos fins, vous allez donc prendre part au Combat de l'Honneur, tournoi traditionnel dont les règles sont fixées depuis la nuit des temps.

UN SYSTEME DE COMBAT ORIGINAL

Le Royaume de Muhmulandia est divisé en comtés indépendants, représentés sur la carte du pays par autant de carrés. En tout, le territoire représente six comtés sur six, ce qui nous fait donc un total de 36 combats possibles. Pour conquérir chacun de ces comtés, il vous faut engager un champion dans un combat contre celui du monarque régnant. Le vainqueur du combat voit alors le comté tomber sous sa coupe, le carré étant alors marqué par un symbole "X" (s'il s'agit du joueur 1) ou "O" (qui représente les victoires du joueur n° 2 ou de





- ▲ Des graphismes absolument superbes.
- ▲ Une animation digne des consoles.
- ▲ Une bande sonore très vivante.
- ▼ Seulement six combattants, ça fait un peu juste !
- ▼ Les coups spéciaux sont aussi difficiles que pénibles à effectuer.

GRAPHISME 18	BRUITAGE 16	MUSIQUE 14	ANIMATION 18	MANIABILITÉ 13	DURÉE DE VIE 12	ERGONOMIE 16

l'ordinateur) selon ses couleurs. Pour remporter le challenge, il vous faut arriver à contrôler une partie de Muhmulandia allant d'une frontière à l'autre, longue de six carrés, donc. En clair, c'est là tout simplement une version revisitée du morpion, il vous faut créer une ligne complète frappée du même sigle, horizontale, verticale ou diagonale, d'un bout à l'autre de la grille représentée sur la carte. Contrairement à la majorité des beat'em up, vous ne contrôlez pas forcément le même personnage tout au long de la partie, puisqu'il s'agit ici d'embaucher un champion mercenaire que vous ne dirigerez que le temps d'un seul combat, contre celui engagé par le Roi. Le nerf de la guerre est donc une fois de plus l'argent, car il va vous falloir payer plus ou moins cher ces mercenaires selon leurs caractéristiques de puissance ou de résistance. Six champions sont disponibles en tout, mais vos finances ne vous permettent au départ que d'en embaucher trois. Il y a Taïki l'Elfe des contrées du Nord, Kosken le sumotori, Seven issu de la partie orientale du Royaume, Tenko le punk, et Janika l'unique représentante de la gente féminine. Enfin, il y a Matiki, monarque de Muhmulandia, qui viendra lui-même défendre ses couleurs s'il sent que vous prenez l'avantage. Vous disposez au départ d'un capital de 75 pièces, tout juste suffisant pour vous adjuger le concours de Janika, Taïki ou Tenko. Votre sélection effectuée, l'ordinateur choisira un comté de départ sur lequel vous allez lutter, ainsi qu'un adversaire à votre mesure. Lors de ce combat, chaque coup porté à l'adversaire, en plus de faire baisser sa jauge d'énergie, lui fait laisser échapper une pièce de monnaie qui tombe alors dans votre escarcelle. Détail amusant, vous voyez à l'écran cette dernière échapper à votre vis-à-vis, et rebondir lentement sur le sol. Si vous la frappez, avant qu'elle ne disparaisse selon un angle approprié, vous pouvez la renvoyer, tel un projectile, droit vers votre adversaire, lui ôtant de la sorte un peu de vie supplémentaire ! C'est du reste votre unique arme de jet, aucune boule de feu et autre éclair foudroyant n'étant disponible dans Elfmania. Le reste du combat se déroule au corps à corps, dans une classique palette de coups de pied et poing portés au visage, au ventre ou aux jambes, ainsi qu'avec des parades correspondantes. Comme il est d'usage dans ce type de jeu, chaque personnage dispose également d'un "coup spécial" faisant pleuvoir sur son rival une pluie de gnons assez impressionnante. Au terme du combat, le



En plus des divers scrollings différentiels et des sprites éléphantesques qui gigotent à l'écran, ce tableau comporte aussi de multiples tentacules qui sortent des douves, comme pour tenter de vous attraper.

C'est carrément dans la salle du trône que combat Matiki, histoire de pouvoir lâcher ses panthères si les choses tournaient mal pour lui ! Ce n'est pourtant pas ça qui va impressionner Janika !

"IL NE DOIT EN RESTER QU'UN !"



Janika

Wow ! Apparemment, les Elfes femelles sont aussi rares (il n'y en a qu'une dans le jeu !) que sexy ! C'est un coup à prôner le mélange des races, ça ! Vive le melting-pot !



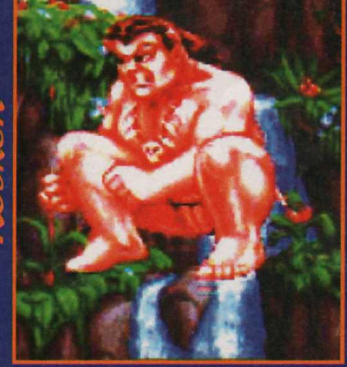
Tenko

Eh oui, même chez les Elfes, il existe des petits Mic Dax (enfin ça, c'est quand Mic a les cheveux longs, limite beatnik !). Ce punk aux oreilles pointues a l'air gentillet, comme ça, mais ne vous y fiez pas!



Taïki

Avec son petit gilet de laine, il a bien une allure de Finlandais, celui-là ! Du reste, il s'arrête souvent en plein combat pour boire un coup. Dopé à l'Aquavit ?



Kosken

Alors lui, c'est un autre problème ! Lui donner un coup de poing revient à tenter de stopper un rhinocéros qui charge, en lui faisant un croche-patte !



Seven

Voici la version Elfe de Sinbad le marin, incarnée par Seven. Cet habile combattant dispose d'un atout de taille par rapport à ses concurrents : son cimeterre !



Matiki

Pour clore le tout, messieurs dames, Le Roi ! Complètement marteau, ce Matiki, il ne cesse de vous frapper dessus à Thor et à travers !

ELFMANIA



Qu'est-ce qu'elle est coquette, cette Janika ! Même en pleine montagne, alors que le thermomètre est si bas qu'on marche dessus, rien ne l'empêchera de revêtir son sexy petit (mais alors là, très petit !) short en jean.



C'est ici, sur la carte, que vous allez vous livrer à une étrange partie de morpion à grands coups de poing dans la tronche de vos adversaires. Alignez six victoires en ligne, dans n'importe quel sens, et c'est gagné !

vainqueur voit une pluie de bonus dégringoler du haut de l'écran, bonus qu'il doit frapper en l'air afin d'augmenter score et finances. Si vous vous êtes bien débrouillé, vous disposerez donc à la fin de chaque combat d'une somme de pièces équivalente à ce que possédait votre adversaire, vous permettant ainsi d'embaucher un personnage encore plus puissant pour la prochaine joute. Le fatidique "Game Over", quant à lui, peut intervenir sous deux conditions : s'il ne vous est plus possible de former une ligne complète (tous les axes étant bouchés d'au moins une marque du Roi), ou si vous perdez au cours d'un combat la totalité de vos richesses. Voilà pour le scénario et le système de jeu qui est, vous en conviendrez, tout de même assez original pour un beat'em up. Ce n'est pourtant pas dans ce seul domaine qu'Elfmania marque des points, puisque sa réalisation peut, sans hésitation possible, être qualifiée de somptueuse, comme nous allons le voir immédiatement.

Y A QUE 32 COULEURS, LÀ ?

Si Elfmania a délibérément choisi de ne pas concurrencer les autres beat'em up dans leur aspect sanguinolent, il entre cependant très sérieusement en lice pour le titre du jeu de combat bénéficiant de la réalisation la plus exemplaire qu'il m'ait été donné de voir sur un Amiga "classique". En effet, si l'on fait exception de Body Blows Galactic dans sa version AGA pour A1200 et A4000, ou d'Ultimate Body Blows sur CD32, Elfmania écrase tous ses concurrents dans le domaine de l'esthétisme ! Le logiciel contient six décors différents, assortis aux combattants, qui sont autant d'enchantements pour les yeux (normal, après tout, de parler d'enchantement dans un soft où ne figurent que des Elfes !). Qu'il s'agisse d'un paysage montagnard glacé, d'une chute d'eau située au beau milieu d'une exotique jungle, d'un port de pêche stylé "XVIe siècle en plein cœur des caraïbes", d'une ville à forte connotation orientale genre "vieux Bagdad", d'une sombre prison souterraine ou carrément du palais royal de Muhmulandia, tous les décors sont absolument magnifiques ! On a beau examiner à la loupe tous les détails qui les composent, il est vraiment difficile de croire que de tels chefs-d'œuvre (bon, d'accord, je m'emporte un peu) ont été réalisés en 32 couleurs.





Les personnages qui évoluent au sein de ces décors ne sont pas en reste : les sprites, gigantesques, sont finement dessinés et très détaillés. Bref, Terramarque démontre une fois de plus que l'Amiga 500, malgré sa palette de couleurs réduite, est capable de réaliser des prouesses pourvu qu'elle tombe entre les mains de graphistes talentueux, ce qui est manifestement le cas de ces diables de Finlandais. La bonne nouvelle du jour, c'est que l'animation d'Elfmania est à la mesure de ses graphismes, c'est-à-dire d'une qualité irréprochable ! Pourtant, les sprites qui représentent les personnages sont d'une taille très respectable (surtout pour des Elfes !), ils font largement entre trois et cinq Calor de haut, les animer avec vivacité semblait être une gageure. Pari tenu, puisque ces derniers frappent, s'accroupissent, bondissent en tous sens avec la grâce et l'aisance (Kosken le sumotori mis à part, faut pas pousser, non plus !) d'une ballerine pré-pubère. De surcroît, l'écran de jeu scrolle horizontalement pour suivre les évolutions des combattants, et cela de manière très fluide, en dépit de la présence de multiples scrollings en paralaxe sur le sol, à la manière de Street Fighter 2 sur Super Nin...atchoum ! Excusez-moi, je souffre d'une allergie chronique envers les consoles japonaises, la seule évocation du nom de Seg...atchaaa! ou de Ninten...tchouuu! suffit à déclencher chez moi des crises d'éternuement. Bon, revenons à nos moutons, qu'est-ce que je disais, moi ? Ah oui, que l'animation était excellente, ce qui derechef est loin d'être faux. Terminons le chapitre des satisfecits avec la bande sonore du logiciel, fort sympathique également. Les musiques sont en effet assez joliment réalisées, et surtout évitent de vous marteler le crâne au bout de deux minutes. Quant aux bruitages d'Elfmania, ils sont nombreux et variés, accompagnés, pour chacun des personnages, de voix digitalisées aiguës et guillerettes, bien dans l'idée que l'on se fait d'une voix d'Elfe. Je vous recommande tout particulièrement, à cet égard, le "Rock me, baby !" de Janika lorsqu'elle triomphe, accompagnée de gesticulations digne du fan de hard-rock moyen. Hélas, s'il

réussit pour l'instant un parcours sans fautes, Elfmania est affligé de quelques défauts qui prouvent, une fois encore, que la perfection n'est pas de ce monde (si l'on fait exception de ma personne).

UN NOMBRE DE PERSONNAGES UN PEU RESTREINT

Ben ouais, parce qu'à force de voir débouler des beat'em up de qualité sur Amiga, on est devenu délicat. Aussi est-il difficile de se satisfaire aujourd'hui de la présence de six combattants seulement dans ce type de jeu, déjà un peu répétitif par définition. On aurait aimé trouver sur sa route plus d'aversaires ainsi que des décors pour prolonger la durée de vie du soft, il n'en est rien. J'adresserais également le même reproche à la palette de coups disponibles pour les personnages, à mon sens trop conventionnelle. Manifestement, on n'a pas cherché à faire dans le spectaculaire, mais plutôt dans l'efficacité. Enfin, le système de déclenchement des coups spéciaux, consistant à agiter la manette à toute allure d'avant en arrière, est à mon sens également discutable.

Malgré ces quelques lacunes, Elfmania parvient à s'imposer comme le meilleur Beat'em up sur A500 grâce à sa réalisation –est-il utile de le rappeler ?– exemplaire. Chapeau bas pour Terramarque, qui fait mouche avec ce logiciel. Et dire que c'est là sa première réalisation, qu'est-ce que ça va donner pour les prochaines !

Pinky



Seven est ici chez lui, et son cimeterre a déjà envoyé pas mal d'adversaires au cimetière, justement. En voilà un qui n'hésite jamais à aller au turban !

AL-QADIM
The Genie's Curse

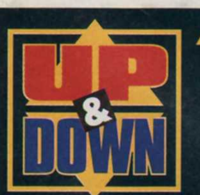
SUR PC • EDITEUR SSI



Le génie familial a fait des siennes... Vous devrez vous battre pour rétablir l'honneur de votre famille qui a été injustement accusée d'avoir rompu un pacte de paix.

SSI offre à ceux qui se sentent l'âme d'Ali-Baba, d'Aladdin ou de Sinbad, un jeu d'action-aventure fort rafraîchissant face à ses habituels jeux de rôles. Profitez-en, Al-Qadim signe le divorce SSI/AD&D.

Al-Qadim est la dernière adaptation de AD&D réalisée par SSI. "Dernière" au sens propre comme au sens figuré, puisque cet éditeur vient de perdre sa licence. Une minute de silence... Sans vouloir jouer les médiums, on peut à juste titre se demander ce que va devenir SSI dont l'historique est, depuis la nuit des temps, intimement lié à AD&D (NDLR : eh bien, peut être vont-ils enfin faire preuve de créativité).



▲ L'ambiance Mille et Une Nuits change agréablement des sempiternels donjons.
▲ L'intrigue de ce jeu d'action/aventure plaira à tous les aventuriers en herbe.
▲ La réalisation sert bien le concept du jeu : de l'action encore et toujours.
▼ On n'a pas dit que c'était le summum graphiquement...

AMBIANCE MILLE ET UNE NUITS

Pour ce dernier titre, on a droit – une fois n'est pas coutume – à un jeu d'action-aventure se déroulant dans l'univers de Al-Qadim. Rappelons au passage que Al-Qadim n'est autre qu'un des nombreux royaumes oubliés où se trouve entre autres Waterdeep, la fameuse ville dont les souterrains ont été explorés de long en large et en travers dans les Eye of the Beholder. Al-Qadim est un univers très inspiré des Mille et Une Nuits : le décor d'abord, composé de vastes étendues désertiques parsemées d'oasis; les coutumes ensuite, où l'honneur des familles est une des valeurs premières, sans oublier les noms, l'importance des génies et autres caractéristiques typiques aux contes orientaux. Puisqu'on parle de génies justement, sachez que celui des Al-Hazrad, la famille du héros, pose bien des problèmes. Après une période initiatique auprès d'un maître, notre vaillant corsaire revient dans sa ville natale, Zaratan, où il découvre que la rivalité entre les Al-Hazrad et les Abi Wassab, les deux grandes familles de la ville, fait rage. L'arrivée du fils prodigue semble providentielle : celui-ci parviendra à faire signer un pacte de non–agression. Mais voilà, cet arrangement est vite dissout, les Al-Hazrad emprisonnés, notre héros banni à cause du génie familial qui apparemment s'en est pris au calife et à la princesse. Celle-ci, comble de l'ironie, se trouve être la fiancée de notre ami. C'est dingue tout ce qui peut arriver en quelques heures... La seule façon de rétablir l'honneur baffoué de sa famille est de trouver le pourquoi du comment de la "mutinerie" du génie.

DE L'ACTION, RIEN QUE D'L'ACTION

Une fois n'est pas coutume donc, Al-Qadim est un jeu d'action/aventure. Si les éléments "rôles" ne manquent pas (on a droit à des caractéristiques de personnage, un inventaire, etc.), ils sont relativement artificiels et exploités de façon basique. L'écran de jeu présente une perspective en plongée plein-écran (comme dans Dark Sun, un autre jeu de SSI, toujours tiré de AD&D, ou encore comme dans Ultima 7) où l'on dirige notre vaillant héros. Résolument axée sur l'action, l'interface fait une part belle aux "jauges" : niveau de vie, puissance des coups, pièces d'or et autres gemmes. Pas de grande nouveauté, on est en terrain connu. Le contrôle du personnage s'effectue de façon classique à la souris : bouton droit pour se déplacer, bouton gauche pour utiliser/prendre les objets et combattre. Le seul inconvénient reste l'obligation de passer par le clavier pour certaines actions, inconvénient qui disparaît si l'on opte pour le joystick. Dans l'ensemble, le personnage répond bien aux sollicitations. Au tout début du jeu, une sorte de parcours du combattant permet de se familiariser avec les manœuvres de base. Car si au départ ses attaques sont relativement simples, elles deviennent plus puissantes au fur et à mesure de la progression du niveau du perso. Pour accélérer "artificiellement" son niveau, on peut même faire appel à un maître d'armes, moyennant finances. Que l'importance des combats n'effraie nullement les "courageux mais pas téméraires", car ce n'est pas la seule façon de gagner des points d'expérience. Certaines épreuves, énigmes, voire bonnes actions permettent également de progresser.

GRAPHISME 13	BRUITAGE 14	MUSIQUE 14	ANIMATION 13	ERGONOMIE 12	DURÉE DE VIE 15	ORIGINALITÉ 13



Le désert entourant votre ville natale n'est pas des plus accueillants, mais il vous faudra quand même le visiter pour en découvrir les secrets cachés.

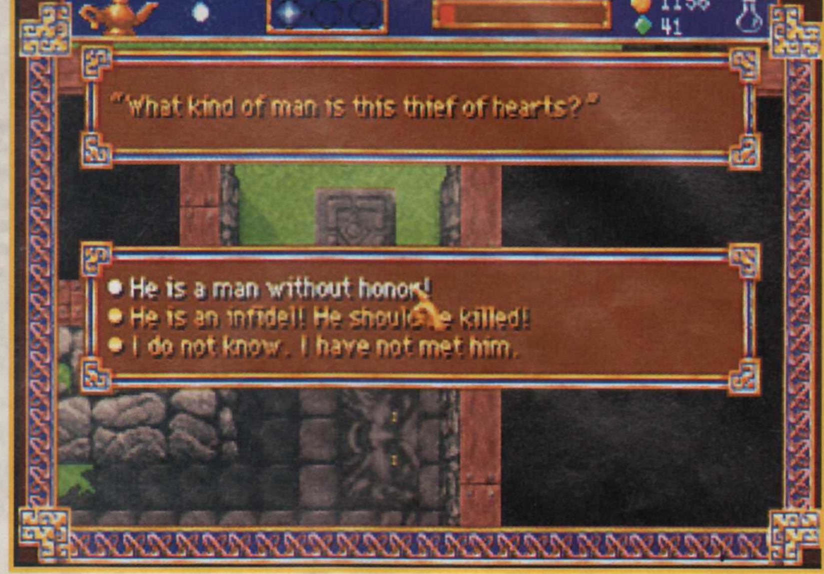
AL-QADIM, LE JEU DE RÔLES

Comme la plupart des jeux SSI, Al-Qadim est en fait l'adaptation de l'un des univers de jeu de Advanced Dungeons & Dragons. Si vous voulez recréer l'ambiance envoûtante des Mille et Une Nuits dans votre salon, n'hésitez pas à investir dans Land of Fate (NDLR : qui n'est pas un mélange de Land of Lore et de Hand of Fate), la boîte de base qui décrit à grand renfort de cartes et d'illustrations commentées, l'univers de Al-Qadim. Pour les "maîtres de donjons" en mal d'aventure, vous n'aurez aucun mal à trouver Golden Voyages, un sourcebook fort instructif. Edités par TSR et distribués par Jeux Descartes et Hexagonal.





Si les graphismes de Al-Qadim ne sont pas inoubliables, ils ont le mérite d'être en plein-écran et tournent de façon fluide même sur un 386 de base.



Les dialogues ne manquent pas dans Al-qadim, et ils permettent souvent de mieux connaître le destin du personnage : d'où je viens, où je vais et dans quel état j'erre...

LE MOTEUR DE DARK SUN AMÉLIORÉ

Quelques mots sur la réalisation qui, si elle n'a rien d'extraordinaire, sert efficacement l'action. Notons une légère amélioration des graphismes par rapport à Dark Sun qui utilisait le même moteur. Les sprites sont d'une taille relativement raisonnable, et qui plus est fort bien animés (surtout pour le personnage principal). Les décors ne sont certes pas aussi détaillés ni aussi beaux que ceux d'Ultima 7, mais on n'en demande pas tant, d'autant que cela permet à Al-Qadim de bien tourner sur un 386 de base. L'environnement sonore n'est pas en reste et on se laisse volontiers bercer (pas trop quand même) par les thèmes orientaux ou épiques.


Calor



Pour rencontrer le grand sorcier de Zarathan, vous devrez surmonter différentes épreuves, histoire de tester votre bonne foi.

82%



Chaque tableau comprend un scrolling différentiel du plus bel effet.

COOL SPOT

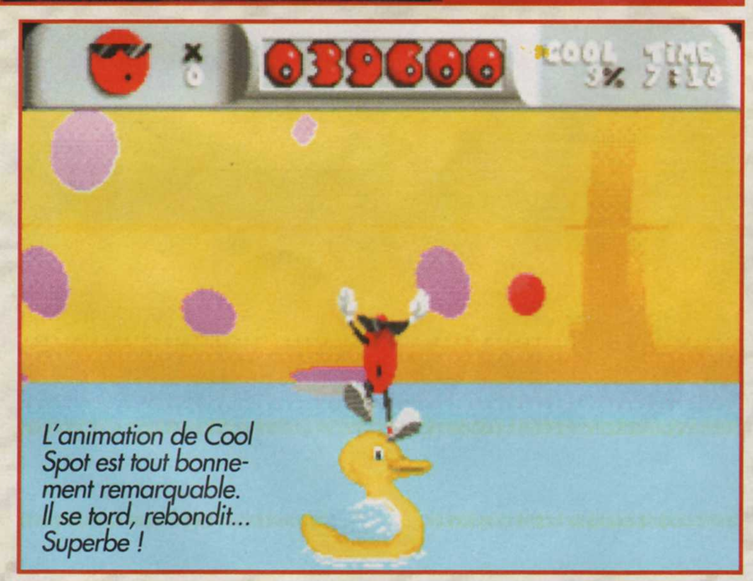
SUR PC • EDITEUR VIRGIN

Le personnage de la boisson gazeuse 7up crée la surprise avec ce jeu de plate-forme plutôt réussi.





Vous pouvez récolter quelques objets permettant notamment de prolonger le temps qu'il vous reste.

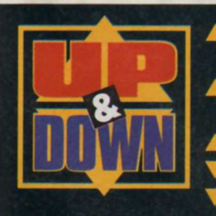


L'animation de Cool Spot est tout bonnement remarquable. Il se tord, rebondit... Superbe !

Adapté dans un premier temps sur console puis sur Amiga, Cool Spot n'a pas joui d'un franc succès. De par la monotonie de ses couleurs et sa relative lenteur, le personnage fétiche de la boisson gazeuse 7up n'est jamais parvenu à se faire décoller la pulpe du fond (n'y voyez aucune allusion à une autre boisson gazeuse). Heureusement, voici Cool Spot PC, une version qui redonne du ressort (là non plus) et qui surprend, tel un terrible volcan d'Auvergne (et là encore moins), le joueur qui s'y colle.

UNE ANIMATION SUPERBE

"Bonjour, m'sieur Virgin ! On est m'sieur 7up et on voudrait sponsoriser un jeu de plate-forme avec, comme personnage principal, un rond rouge". - "C'est une blague ?" - "Oh ben non alors, c'est un gros rond rouge tout plat avec des jambes et faudrait qu'ça bouge à mort" - "Ah... ben, restez là, on va voir ce qu'on peut faire... j'vous offre un Coca en attendant ? (rires étouffés des gens de chez Virgin)". Quelques mois plus tard, ils reviennent avec quelques écrans. "Tenez, m'sieur 7up, on vous a préparé une planche de... sprites, dirons-nous (rires très étouffés. C'est que c'est des marrants, chez Virgin)". Le m'sieur de chez 7up n'en croit pas ses yeux, l'animation du rond rouge est absolument parfaite. On lui a collé de grosses baskets pour l'occasion et sa démarche est digne d'un ver de terre se trémoussant dans un bocal. "Et pour ce qui est du reste, m'sieur Virgin ?" - "Une paille (gloucements débiles...), la routine quoi. Mais faites confiance m'sieur, ça va gazer sec, c'est qu'on bulle pas chez nous, on a de la bouteille. Croyez-moi, ce sera Fanta...stique (ricanements à péter les plombs)".
Bref, laissons cette conversation de côté pour constater par nous-mêmes le bien-fondé de cet enregistrement fait à l'insu de tous dans les bureaux de ladite société. Ouah, c'est vrai qu'ils l'ont soignée, l'anim. Cool Spot peut sauter, rouler, faire des sauts périlleux, se pendre aux ballons, grimper... et même marcher... Ma parole, la véri-



- ▲ On ne peut que se féliciter de l'animation du personnage principal
- ▲ De grands tableaux agrémentés de décors superbes
- ▲ Une fluidité d'animation rare sur PC
- ▼ Une musique moyenne
- ▼ Des niveaux de difficulté bien étalonnés

GRAPHISME 17	BRUITAGE 16	MUSIQUE 14	ANIMATION 18	MANIABILITÉ 18	DURÉE DE VIE 13	ORIGINALITÉ 12

té ! Autre point sympa : l'anim des méchants monstres qui l'entourent. Les coquillages en caleçon, les araignées de mer et autres crustacés en témoignent... car, allez savoir pourquoi, ce cher Cool Spot est aux prises avec les habitants de la mer. En fait, pour tout vous avouer — après tout, nous sommes entre nous — il est à la recherche de sa, ou plutôt de ses Cool Spotesses, de ravissantes rondelles rouges sauvagement capturées par un concurrent malveillant. Il lui faut donc mettre la main sur ladite cage. À propos de mains, vous en verrez tout au long des tableaux. Elles vous livrent des indices quant à la direction à emprunter.

UNE MANIABILITÉ SANS REPROCHE

Selon vos goûts personnels, vous pourrez diriger "Albert le point" soit au clavier, soit... au clavier. Quelle que soit l'interface choisie, vous ne pourrez qu'apprécier la maniabilité du bonhomme. Les ordres répondent au quart de poil, et plus vous irez longtemps vers le haut, plus le personnage sautera haut. J'en profite quand même pour placer l'un des reproches que j'ai décidé de formuler : les tirs vers le bas, mais surtout en diagonale, ne sont pas toujours exploitables. Ainsi, lorsqu'un coquillage vous attaque sur un flanc de dune, vous n'avez que peu de chance de le buter et mieux vaut vous rendre vite fait sur une crête pour vous trouver à armes égales. Bon, O.K., c'est pas super grave, loin de là, mais ça m'énerve. Selon le temps de pression sur la touche allant vers le haut, Cool Spot sautera plus ou moins haut. Ce détail prend toute son importance lors du second niveau. Pendu à des cordes, il vous faudra sauter d'une amarre à l'autre, tout en évitant les obstacles qui freinent votre élan (poutre, nœuds...).

Cela reste possible en dosant la force du saut. Ce niveau permet également de vous rendre compte de la taille de ceux qui vont suivre : des tableaux immenses qui demandent une sacrée maîtrise si l'on veut en venir à bout. Comme il n'est absolument pas possible de sauver sa partie (cela dit, heureusement), les programmeurs ont inclu trois niveaux de difficulté. Une fois n'est pas coutume, les différences sont vraiment marquées. Et qu'il s'agisse du débutant ou du véritable dieu, chacun y trouvera des adversaires à sa taille.
Tout au long de votre parcours, vous trouverez différents objets. Les drapeaux, par exemple, permettent de signaler votre passage et d'éviter ainsi que vous vous retapiez le tableau entier. De même, les pendules prolongeront considérablement le temps imparti, mais surtout vous devrez ramasser les pastilles de 7up qui traînent un peu partout. Au départ, il faudra en récolter plus de 30 % pour obtenir l'autorisation de rejoindre la cage. Si vous disposez de plus de temps, profitez-en pour en amasser jusqu'à 70 %, voire 100 % ! Vous aurez alors accès à un niveau Bonus. Signalons, à la fin d'un niveau, le décompte des points fort bien fait : le cumul du temps qu'il reste et du nombre de pastilles ramassées fait grimper un ballon sur la gauche : là se trouve accroché notre cher héros vers une superbe... que dis-je, une excellente pastille de vie supplémentaire.

UN BIEN BEL EMBALLAGE

Qui peut le plus peut le point, heu, le moins, les programmeurs ont inclu à Cool Spot quelques bruitages digits à la "Lemmings". De petits cris viennent ponctuer les actes de notre Spot. De plus, vous pourrez entendre en fond musical la célèbre musique de Cool Spot. Hélas, cette dernière n'est pas bien terrible. Certes, la SoundBlaster et son Chip FM ne fait pas de merveille, mais cela aurait pu être meilleur à n'en spot douter. Comme je vous le disais précédemment, chaque niveau possède un scrolling différentiel (ce qui n'est pas pour nous déplaire) et les 256 couleurs du mode VGA font merveille. C'est riche, beau et ça renforce à donf l'aspect ludique de la chose. Le seul vrai reproche à formuler vient en fait de l'intérêt lui-même. Mis à part la qualité de sa réalisation, Cool Spot n'apporte malheureusement pas la moindre innovation. Pas d'objet magique de la mort, pas de "truc" venu d'ailleurs. Non, c'est vraiment très classique, un peu trop à mon goût. Mais il est tellement sympathique ce point rouge ! Comment ne pas aimer ?...

LORD CASQUE ROUGE



Le but consiste à retrouver la Cool Spotesse enfermée dans une cage. Eh oui ! encore une fois, le héros affrontera mille dangers pour sauver l'élue de son cœur. C'est beau l'amour quand même !





Maintes plates-formes disparaissent lorsque l'on saute dessus.

88%

TOP 5 Disquettes

Sélection des vacances

Les meilleurs logiciels sharewares du mois

Tous ces logiciels fonctionnent sur PC avec micro 386 ou 486 écran VGA couleurs, lecteur de disquettes 1,44 Mo et disque dur.











TOP 5 JEUX ACTION

1. TUBWORLD

Le shoot'em up du mois, les ennemis arrivent de partout et les graphismes de fonds sont réellement superbes.



2. SILVER

Finissez vos verres, éteignez vos cigarettes et préparez vous pour de longues parties de flipper. Ca va suer.



3. MUTANTS

Devenez le plus grand héros de la Terre en pulvérisant les envahisseurs grâce a vos armes de plus en plus puissantes.



4. PICKLE

Les envahisseurs débarquent, votre rôle sera de trouver des armes pour pouvoir les refouler et maintenir la paix sur Arcadia



5. SLICKS

Laissez les empreintes de vos pneus sur les 23 circuits de ce jeu. Il permet de jouer de 1 à 4 joueurs en autos ou en motos.



TOP 5 JEUX RÉFLEXION

1. CHINESE

Un jeu de dames chinoises très bien réalisé, on peut jouer jusqu'à six joueurs. Le PC est un adversaire redoutable.



2. MAH-JONG

Ce jeu de Mah-jong propose 63 tableaux différents et permet de choisir parmi plusieurs motifs de pièces.



3. COMPIL

Nous avons rassemblé quatre jeux classiques en français et très bien réalisés : Dames, Morpions, Abalone et Marelle.



4. BALLGAME

Soyez habile dans la conduite de balle sur des chemins étroits, sinueux et surtout semés d'embûches.



5. CRAZY 8

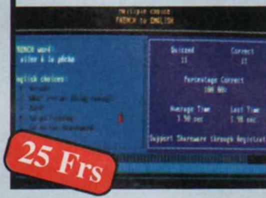
Une partie de huit américain sur votre PC, ça vous dit ? C'est le genre de jeu qu'on a du mal à quitter.



TOP 5 LOGICIELS PRATIQUES

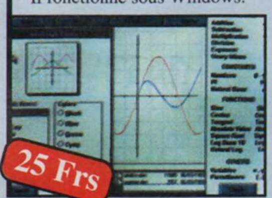
1. TEACHERS

Un très bon programme pour apprendre l'anglais avec une bibliothèque de mots et de phrases bien fournie.



2. GRAPH

Un excellent logiciel de tracé de courbes mathématiques. (fonctions affines, log, trigo...) Il fonctionne sous Windows.



3. EAR

Le piano sur PC, c'est extra. Futurs Mozart, à vos PC. Exercices ou interprétations libres, vous avez le choix.



4. COLORIAGE

Voici 2 logiciels comprenant plus de 50 dessins à colorier. Il n'est jamais trop tôt pour familiariser les petits à l'info.



5. APPRENDRE

Voici 2 logiciels éducatifs pour apprendre à compter ou à écrire des mots français en s'amusant, pour les petits.



TOP 5 ÉROTISME ET PLUS

1. SIMUSEX

Donnez du plaisir à une jeune fille grâce à des accessoires. Carte sonore obligatoire.
(jeu interactif pour adultes)



2. STRIP POKER

Deux jeunes filles vous proposent une partie de poker mais elles n'ont pas d'argent.
(jeu réservé aux adultes)



3. ANIM X

Six animations X au format GL et les programmes qui permettent de les voir.
(réservées aux adultes)
ANGEL-2
BEACHBALL
BUNNY1
SNAPSHOT
TWOHEADS
SARAH

60 Frs

4. PHOTOS X

Douze images X inédites qui mettent en scènes des personnes très peu morales.
(réservées aux adultes)



5. EROS

Douze images inédites de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes.
(réservées aux adultes)





Voilà enfin un CD-ROM qui regroupe tous les meilleurs jeux sharewares créés ou édités par les trois maîtres du genre.
ID-SOFTWARE APOGÉE SOFTWARE EPIC MÉGAGAMES
Ce CD-ROM contient tous les jeux ci-dessous plus tous les épisodes de la série des Commander Keen, Crystal caves et quelques autres. Il contient également des éditeurs pour créer vos propres niveaux, des plans qui vous seront très utiles pour finir les 10 étages de Wolfenstein et beaucoup d'autres surprises ...

HARRY



DOOM



PINBALL



WOLFENSTEIN



PROMO
CD-ROM SUPERGAMES
129 Frs

DUKE NUKEM



GALAXY



XARGON



STRYKER

BASH

BIOMENACE







Des mois de jeux sensationnels garantis

Pour recevoir ces disquettes ou ce CD-ROM en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone (paiement par carte de crédit) en appelant le 83 90 28 00
ou par minitel 3615 SPIDER

NOUVEAUX

Découvrez enfin le serveur de Floppy
Des milliers de logiciels à télécharger, des concours, des dialogues, etc...



VOS CADEAUX

Pour toute commande supérieure à 150 francs, F.I. vous offre un logiciel à choisir parmi le TOP 5.

NOM ____________ PRENOM ____________
N° ______ RUE ____________
Code postal ________ VILLE ____________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit NOM : ____________
○ Chèque Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
○ Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande ______ disquette(s)		Frs
Je commande ______ CD-ROM(s)		Frs
Voici la liste des articles que je commande	Frais de port DISTINGO	20 Frs
	TOTAL	Frs

Avant d'obtenir la carte de la surface d'une planète, vous devez y placer un satellite en orbite soit en le lançant directement de la nouvelle Terre soit en la déposant à partir d'une navette. Lorsque vous perdez le contact avec une sonde, cela peut signifier la présence de nouveaux êtres. Il faut alors envoyer des sondes "espionnes".



La construction d'une colonie réclame 100 000 brouzoufs. Ce n'est pas donné !



Alors que l'on attend avec impatience Outpost de Sierra, Grand Slam vous propose un soft équivalent et vous invite à conquérir l'univers. Rien de moins !



L'histoire débute à la fin du siècle prochain. La mince couche d'ozone qui protège la Terre des rayons nocifs du soleil, s'amoindrit à vue d'œil et les puissances internationales se montrent chaque jour plus impuissantes que la veille. Les cancers et autres maladies dues à l'exposition aux radiations se multiplient. La population commence à s'inquiéter et critique vivement la politique adoptée, traitant les dirigeants des pays membres des Nations-Unies de "octogénaires incapables". En 2057, les rebelles parviennent à kidnapper les ministres les plus influents. Les gouvernements créent une nouvelle unité de pouvoir. En 2100, les chercheurs parviennent à concevoir un produit qui pourrait se substituer à la couche d'ozone. En 2109, les scientifiques constatent une amélioration notable de la situation, et la paix revient sur la planète.

Il faudra attendre 2563 pour que les savants parviennent à mettre au point l'invention la plus importante depuis l'existence de la race humaine : un système de propulsion s'appuyant sur les théories de l'anti-matière. L'homme peut désormais voyager à plus de six fois la vitesse de la lumière, lui permettant ainsi pour la première fois de sortir de son système solaire. 2575 : deux vaisseaux partent explorer de nouveaux horizons. Leur mission ? "Discover New life and new civilisation, to bodly go where no man has gone before... Lala..lalalalala... Toutoutou..". Un seul d'entre eux parvient à rejoindre la Terre, trente ans plus tard. On apprend alors l'existence d'autres planètes similaires à la nôtre qu'il serait possible de coloniser sans problème majeur. Mais l'année 2616 connaît de nombreux conflits. La surpopulation terrestre crée une surtension constante et la dégradation du niveau de vie finit par venir à bout du plus pacifique des habitants. La huitième guerre mondiale débute. L'ancien régime donne alors l'ordre de quitter la Terre en urgence à bord d'Explorer 2. "la nouvelle Terre".

PLUS VITE QUE LA LUMIÈRE

En tant que dirigeant de la Fondation de la Nouvelle Terre, votre première tâche va consister à organiser la vie. Pour ce faire, vous devez recruter quatre conseillers qui siègeront en permanence à vos côté : l'un d'entre eux sera responsable des constructions, un autre des inventions, un troisième de l'armement, et enfin le dernier endossera le rôle de chef pilote. Ces choix s'effectueront chaque fois à partir de trois personnages plus ou moins chers et a fortiori plus ou moins compétents. Par la suite, vous pourrez leur demander de vous exposer leur projet et ce dont ils ont besoin pour les mener à terme. Par exemple, en cliquant sur le savant, vous apprendrez que la première urgence consiste à réaliser un satellite afin d'explorer le plus rapidement possible le monde qui vous entoure, mais aussi quelques robots miniers capables d'extraire les métaux nécessaires à de nombreux ouvrages.

MEGASTAR joystick

- ▲ On retrouve ce style d'ambiance qui avait fait le succès de Dune 2.
- ▲ De par sa taille impressionnante, le jeu vous retiendra de nombreux jours durant.
- ▲ Une aventure palpitante.
- ▲ Fond sonore, voix et bruitages créent une ambiance hors-norme.
- ▼ Le jeu est très complexe, un peu trop d'ailleurs. Le joueur doit gérer trop de choses lors de parties très avancées. Le déchargement possible de quelques fonctions aurait été le bienvenu.
- ▼ Le manuel se résume au strict minimum.
- ▼ Le soft ne fait que 30 mégas, ce qui est peu pour un CD.


EDITEUR : GRAND SLAM
GENRE : STRATEGIE
NOTICE VF : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	19
ANIMATION	16
ERGONOMIE	17
DURÉE DE VIE	19
ORIGINALITÉ	18

86%

UN GENRE DE SIM SMALL CITY

Outre ces conseillers, la salle principale du quartier général vous donne accès à maintes fonctions. La première consiste en l'affichage d'une carte de la planète. En l'occurrence, apparaît une vue de la "nouvelle Terre", un peu à la manière de Dune 2. Alors qu'une grande fenêtre représente une partie de la surface, et une seconde une vue radar générale, vous pouvez entamer la construction de nouveaux bâtiments en opérant une sélection dans la fenêtre située en haut et à gauche.
Il va de soi que chaque bâtiment coûte une certaine somme d'argent et consomme plus ou moins d'électricité, sachant que vos seules ressources émanent dans un premier temps des mines qui vous entourent. Un simple clic sur un quelconque édifice vous renseignera sur son rendement, sa population et ses besoins. À vous de trouver le bon compromis, sachant que vous allez devoir faire face, en tant que président, à l'opinion publique, aux problèmes d'hygiène (en construisant des hôpitaux) et de ressources alimentaires... Un genre de Sim Small City. La seconde fonction vitale dépend indirectement du savant. Au fur et à mesure du développement de votre société, les inventeurs enfanteront de nouvelles trouvailles, comme par exemple des vaisseaux plus performants, des satellites, des stations minières... Le rôle de votre chercheur va consister à mettre cette invention au point. Selon ses degrés de connaissance, il pourra ou non réaliser l'invention proposée. Si tel n'était pas le cas, vous pouvez, comme pour les autres conseillers d'ailleurs, l'envoyer à l'université afin qu'il améliore ses facultés, moyennant finances bien entendu.

COMMERCER DANS L'ESPACE PROFOND

Un fois l'invention au point, vous pourrez en débuter la production en vous rendant dans "Buy & Info", la troisième fonction indispensable. Cet écran regroupe la liste des objets réalisables et permet une gestion de vos réserves. Par exemple, vous pourrez demander la construction de deux transporteurs capables d'emporter les huit satellites construits auparavant. Hormis le coût que cela représente, il faudra une somme de temps inégale selon l'importance de l'ouvrage. La quatrième et dernière partie concerne les moyens mobiles. Elle se partage en deux branches distinctes : les civils et l'armée. Constituées d'un nombre de navettes que vous seul déterminez, les unités civiles vont vous permettre de transporter du matériel d'une planète à une autre, mais également des minéraux qui compléteront les ressources minières d'une colonie. Les unités militaires, quant à elles, se scindent en deux autres parties : les forces terrestres et aériennes. Les premières doivent être présentes sur toutes les planètes où une protection s'avère nécessaire, alors que les secondes se destinent surtout au combat spatial et à l'attaque de planètes occupées. Là encore, plus votre conseiller pilote sera compétent, et plus vos chances de réussite seront nombreuses. Il demeure néanmoins possible de diriger soi-même les opérations à la manière d'un jeu de rôles. À titre d'exemple, si vous êtes attaqué, vous pourrez prodiguer quelques ordres à vos hommes ou les laisser agir seuls, ou plutôt sous l'influence de votre conseiller de guerre.

UNE AMBIANCE RÉUSSIE

Le centre de contrôle vous donne également accès à une partie "message" récapitulant les derniers messages du jeu, et à un bar chelou dans lequel se trouvent des informateurs. Ils vous apprendront que vous n'êtes pas seul dans la galaxie.
Ce n'est qu'en maîtrisant parfaitement tous les aspects du jeu, que vous pourrez espérer progresser. Le problème réside en fait dans la taille du jeu". En effet, si votre "seule" tâche consiste au départ à contenter votre "nouvelle Terre" et une ou deux colonies, vous êtes rapidement amené à découvrir d'autres planètes qui, suite à la création de nouvelles colonies et donc de nouveaux observatoires, révéleront la présence d'autres satellites, d'autres astres... jusqu'à la découverte de vies nouvelles. Une croissance exponentielle où il vous faudra, à long terme, sauter d'une galaxie à l'autre. Il faut donc gérer à la fois



Le pilotage d'un vaisseau se résume à quelques ordres élémentaires.



En cliquant sur un bâtiment, en l'occurrence une mine, vous obtenez une foule de renseignements.


Si vous disposez de plusieurs colonies, l'accès à l'une d'entre elles s'effectue via la carte des planètes.



L'aménagement de la surface d'une planète rappelle le Dune 2.

tout un système économique sans mécontenter les habitants (leur construire des stades, des églises...), des échanges de minerais vitaux entre différentes exploitations minières, la création de nouvelles inventions et la gestion de leur production (jusqu'à 35 objets) sans perdre de vue la position de vos troupes et celles des vaisseaux en transit, en exploration ou en pleine bataille. Ça fait beaucoup de choses pour un seul homme... un peu trop d'ailleurs. Des aides comme l'envoi automatique et systématique de sondes ou le déchargement spontané des cargos, aurait été les bienvenues. "Mais bon, on est président ou on ne l'est pas", me direz-vous à juste titre.

L'ambiance regnant dans Réunion est incroyable. Dès les premiers instants, une présentation se charge de vous plonger dans le bain en vous résumant de vive voix l'histoire tragique de nos Robinson Crusoë. Une musique assurément faite sur un Amiga (les sons sur SoundBlaster n'utilisent pas la FM mais sont digitaux genre SoundTracker) et des voix qui vous rappellent sans cesse les événements en cours. Juste un petit reproche concernant la voix mal échantillonnée de la présentation et l'inexploitation des pistes audio du CD. Côté graphisme, c'est relativement sympa bien que très endeçà d'OutPost, SVGA oblige. Les détails restent malgré tout précis, et les couleurs bien agencées offrent un rendu plus que satisfaisant. La présentation comprend d'ailleurs quelques écrans SVGA. Et puis vous avez les photos sous les yeux... je vous laisse donc seul juge. Côté ergonomie, tout s'effectue avec l'aide de la souris. Vous disposez d'une barre d'icônes sur le haut de l'écran (barre qui peut se trouver sur plusieurs lignes selon sa complexité) et d'objets se trouvant à l'écran. Ainsi, lors du pilotage d'un vaisseaux, vous pourrez décoller en cliquant sur le manche à gauche et choisir votre destination en cliquant sur le manche. De même, la carte des étoiles vous donne accès, avec l'aide de zooms, au contrôle de vos différentes colonies... Bref, c'est simple, efficace et de bon goût même si la combinaison de certaines fonctions demande pas mal de manipulations. Enfin, il existe quelques animations comme le passage en hyper espace, les décollages ou les atterrissages, le mouvement des planètes, etc., qui, sans être transcendantes, agrémentent le jeu d'un petit plus indéniable. Ah oui, il reste bien évidemment possible de sauver et de reprendre une partie à n'importe quel moment.

Certes, Reunion n'est pas parfait. On aurait aimé quelques raccourcis clavier, une notice bien plus explicative, une exploitation plus complète du CD, une automatisation paramétrable de différentes fonctions, plus de "simulation" lord du pilotage d'un appareil ou d'un combat... Qu'importe, l'intérêt est bel et bien au rendez-vous, et se décoller de l'écran au cours d'une partie est un véritable supplice. Je dois vous confier que GrandSlam crée un peu la surprise avec un jeu dont on n'a jamais trop entendu parler, mais qui devrait assurément faire pas mal de bruit dans les mois à venir. Un excellent produit.

LORD CASQUE STELLAIRE

SELECTION
COMPAQ



1. La création d'une colonie passe par l'implantation d'un organisme de contrôle. Il régie l'ensemble de la planète.
2. Les mines permettent d'extraire les différentes ressources indispensables à la vie et à la création de nouvelles colonies. Chaque production nécessite bon nombre de minerais.
3. Comme dans toute civilisation digne de ce nom, la présence d'hôpitaux s'avère indispensable, ne serait-ce que pour soigner l'opinion publique.
4. Le courant peut être fourni soit par des centrales nucléaires, soit par des éoliennes. Cela dépend du type de planète.
5. Cette usine décuple vos facultés pour contruire mieux et plus rapidement.
6. La production de véhicules passe par cette unité.
7. L'échange entre plusieurs colonies n'est envisageable que par l'intermédiaire de "SpacePort".
8. Un observatoire permet de détecter la présence de nouvelles planètes.
9. Chaque habitation peut contenir trois cents familles.
10. Les fermes stellaires offrent une production alimentaire abondante indispensable à la survie de votre civilisation.
11. Vos conseillers pourront s'enrichir intellectuellement en effectuant de petits stages au sein de l'université. C'est cher, mais efficace.
12. Des découvertes d'ordre médical peuvent avoir lieu dans l'un de ces édifices.
13. Afin de répondre à toutes les attentes, vous devrez construire stades, églises et autres centres de divertissement.
14. Ces mini-bulles accueillent les plantations en provenance de la ferme.
15. Un centre de stockage de matières premières n'est pas indispensable dans un premier temps.
16. Le radar joue un rôle important en affichant une vue globale de la carte. Certes il n'est pas primordial, mais sa présence rend les choses nettement plus appréciables.
17. "Derrick", un feuilleton allemand... Oops, pardon ! Les derricks permettent l'extraction de fluides nécessaires au developpement d'inventions.

Joystick présente NISHIRAN



Un jeu passionnant et complet pour PC !



Un grand jeu à la Dungeon Master™, exclusivement disponible sur 3615 JOYSTICK

Un travail de longue haleine!

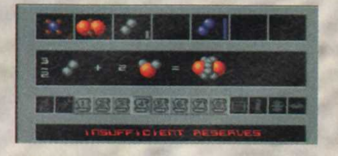
1990 - Legend Software recherche un programmeur pour réaliser la version ST de son dernier jeu: NISHIRAN. Guillaume LAMONOCA est choisi.

1991 - La société 16/32 Diffusion fait faillite alors qu'elle devait beaucoup d'argent à la société Legend Software (pour "Les portes du temps"). Au moment où une préversion ST de bonne qualité et avec une ergonomie complètement refaite voit le jour, Olivier MORAZE félicite Guillaume pour son travail mais lui annonce le dépôt de bilan de Legend Software... Olivier pense toutefois que cette version ST est très prometteuse, et qu'avec l'aide d'un graphiste amateur (non payé lui aussi) on peut mener le projet à terme et le proposer alors à un éditeur. Manuel PIRES est choisi.

1992 - Olivier, qui devait se charger du scénario, laisse tomber le projet pour pouvoir s'occuper de son avenir... Manuel refait tous les graphismes pour ne pas léser la précédente equipe de graphistes de Legend Software. Guillaume décide de faire une version PC, puisque le PC est roi...

1993 - Guillaume écrit un scénario et achève NISHIRAN.

1994 - Recherche d'un éditeur. Aucune reponse de la part des éditeurs contactés... Finalement, Joystick propose une exploitation du logiciel par le biais du téléchargement Fissa!, les auteurs touchant 50% des recettes. La proposition est acceptée! Pour moins de 150 francs, recevez un jeu complet, finalisé et passionnant!



CONCOURS !

Quelque part dans le jeu Nishiran, il y a un élément vous donnant une durée. Le premier joueur qui nous écrira pour nous donner cette durée en la détaillant gagnera une console Megadrive! Répondre avant le 1er octobre 1994 à: **3615 Joystick, Concours Nishiran**, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Téléchargez Nishiran avec



Notre réputation est en jeux

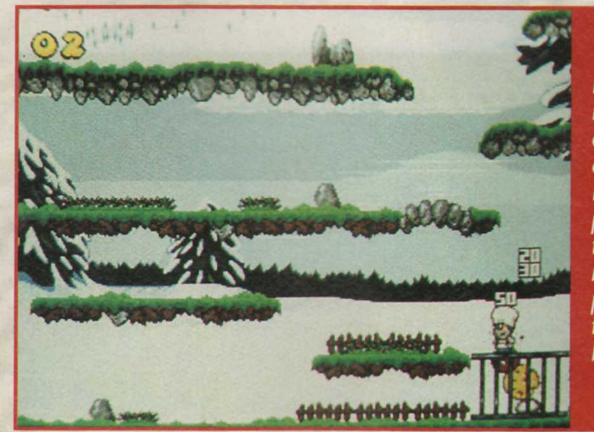


PIERRE LE CHEF IS OUT TO LUNCH

SUR A1200 • EDITEUR MINDSCAPE

Une fois vos ennemis estourbis, une pression prolongée sur le bouton "feu" déclenche votre filet afin de les capturer. Mais attention, si vous êtes touché avant d'avoir pu les mettre en cage, ils reprendront la clef des champs.

La surprise du chef ce mois-ci, c'est ce fort sympathique jeu de plates-formes dédié spécifiquement à l'A1200 !



Lorsque suffisamment d'ingrédients ont été récupérés, une issue s'ouvre pour parvenir au tableau suivant, mais vous ne disposez que d'un temps limité pour le rallier !

Après son passage sur Game Boy, c'est au tour de l'A1200 de voir débarquer aujourd'hui Pierre Le Chef. Rien d'étonnant, du reste, à ce que ladite conversion voie le jour, l'Amiga étant, dans le domaine des jeux de plates-formes, chaque mois copieusement fournie. Plus rares, en revanche, sont les logiciels exploitant les spécificités des Amiga 32 bits (A1200 et A4000) : il est donc toujours agréable de voir surgir un nouveau logiciel tirant parti de la palette de couleurs étendue du mode AGA.

UN JEU COMPLETEMENT "TOQUÉ"

Mindscape vous propose donc d'incarner un cuisinier français du nom de Pierre (mais cela, le titre du jeu vous le laissait déjà présager) qui se trouve pour l'heure dans un monumental pétrin (NDLR : bien qu'il ne soit pas boulanger. Eh ! Je m'excuse.). En effet, le Chef Noir, son rival de toujours, a décidé de saboter le dîner (et la réputation) en libérant tous les ingrédients retenus prisonniers dans les cuisines. Les divers fromages, viandes et légumes en ont profité pour s'éparpiller dans la nature, et il ne reste que quelques heures à notre cuisinier pour les rattraper avant le grand dîner ! Pour capturer les légumes récalcitrants et les ramener dans le réfrigérateur, il vous faut tout d'abord les assommer en leur sautant dessus ou en leur jetant des sachets de farine à la face, puis les capturer à l'aide de votre filet à papillons. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à rallier la cage pour y déposer vos proies. Attention cependant, car certaines denrées, contaminées par un virus inconnu, sont devenues enragées et poursuivent sans relâche Pierre pour le mettre hors d'état de nuire. De plus, le Chef Noir rôde toujours dans les parages, n'attendant qu'un moment d'inattention de votre part pour ouvrir la porte de la cage et réduire à néant tous vos efforts. Quand je vous aurai dit que le temps qui vous est imparti pour terminer chaque tableau est calculé au plus juste, vous mesurerez mieux la difficulté de la tâche qui vous attend.

UNE RÉALISATION TRES HONNETE

Côté technique, le soft est plutôt une réussite, même si l'on ne peut pas dire qu'il apporte d'époustouflantes innovations. Le graphisme est sympathique, les personnages sont tout à fait dans le style "cartoon" propre à ce genre de jeu. Pierre Le Chef comporte également en fond d'écran de beaux paysages venant rehausser l'aspect graphique du logiciel. L'animation est du même tonneau, les scrollings multi-directionnels impeccables pour suivre vos évolutions. Les personnages sont eux aussi animés avec vivacité, mais, encore une fois, il n'y a pas vraiment là d'exploit technique. Terminons avec la bande son, sans surprise, avec de petites musiquettes rigolotes mais vite lassantes, et des bruitages de bonne facture. Voilà donc une bonne surprise avec ce logiciel qui renoue avec la tradition des jeux de plates-formes sans prétention, mais à la jouabilité sans reproches.

Pinky

UP & DOWN

- s Les personnages sont sympathiques.
- s La réalisation est à la hauteur.
- s La durée de vie du soft est assez conséquente.
- t Bon, c'est sûr, ce n'est pas non plus le chef-d'œuvre de l'année...



79%

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	14	12	15	17	16	10

TEST PC

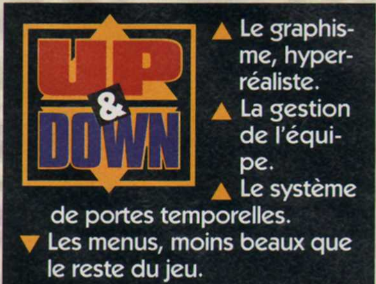
ISHAR 3

SUR PC • EDITEUR SILMARILS

Avec ce troisième volet, les amateurs de jeux de rôles vont retrouver le royaume d'Arborea. Classique dans sa conception, Ishar 3 bénéficie d'une excellente finition.

L'équipe peut comporter jusqu'à cinq personnages.

Dans Ishar 2, les Messagers parvinrent à libérer l'île de Zach de l'emprise de Shandar. On rebaptisa la ville Koren Banhir d'un nom emprunté aux peuples du Nord. Finalement, Shandar fut tué. Hélas (ou heureusement si l'on se place dans l'optique des scénaristes), Shandar a pu se cacher dans un monde parallèle. Son corps est mort, mais son âme nouaar a survécu et elle erre dans l'autre dimension à la recherche d'un corps accueillant. N'étant pas sorcier pour rien, Shandar à jeté son dévolu sur Wonratax, le Dragon Immortel de Bith. Lorsque la conjonction de lunes aura commencé, Shandar, réincarné en dragon, disposera de pouvoirs incontrôlables. Le but du jeu va être de tuer le dragon. Naturellement, comme la bestiole est immortelle, il va falloir ruser. C'est après avoir aidé le Chaos lors de la bataille de Sith que Wonratax fut rendu immortel pour services rendus. Votre équipe d'aventuriers devra donc se rendre dans le passé, avant la bataille, afin d'y affronter la bestiole. Bénéficiant d'un scénario plus intéressant que les épisodes précédents, Ishar 3 est un jeu de rôles d'une conception très classique, mais disposant çà et là d'options assez novatrices. En début de partie, on forme son équipe en choisissant la race et la classe des personnages, puis en attribuant à diverses caractéristiques des points pris dans un capital de départ. Jusqu'à cinq héros peuvent être créés, mais il serait dommage de s'en tenir à l'équipe de départ.



▲ Le graphisme, hyperréaliste.
▲ La gestion de l'équipe.
▲ Le système de portes temporelles.
▼ Les menus, moins beaux que le reste du jeu.

DU RIFIFI CHEZ LES HOMMES

Ce qui, en effet, différencie Ishar des autres jeux de rôles sur micro, c'est la gestion de l'équipe, assez proche de celle d'un JdR "pour de vrai" (entendez par là un jeu sur table avec des joueurs humains). Au cours de l'aventure, on rencontrera des personnages pouvant être enrôlés. Parfois, ceux-ci viendront remplacer l'un des membres de l'équipe mort au combat, mais il peut arriver que vous souhaitiez vous débarrasser d'un personnage afin de le remplacer par un nouveau venu, si celui-ci est plus fort ou plus expérimenté. Pour cela, il faudra, au moyen d'une icône spécifique, renvoyer l'ancien membre. Comme vous dirigez une équipe de personnages croyant aux vertus du scrutin universel, vos héros voteront. S'ils ne sont pas d'accord, vous devrez alors avoir recours au meurtre pour vous débarrasser du personnage gênant. C'est là qu'on touche au sublime puisque les personnalités des héros sont gérées. Si vous êtes familiers des jeux de rôles, vous savez que les différentes races qui cohabitent dans les mondes magiques ne sont pas toujours en très bons termes. Exemple classique : si votre équipe est composée de deux nains et de deux elfes, en plus de vous-même, et que vous décidez de vous "débarrasser" d'un des nains, il est probable que le survivant, soupçonnant les elfes, se livrera à une vendetta pour venger son petit (mais costaud) camarade. Dans les cas les plus extrêmes, ça peut finir dans un véritable bain de sang ! Après la gestion de l'équipe, voyons maintenant la gestion des personnages. Celle-ci, qui se fait au moyen de pages écran, permet de gérer les objets et le matériel porté d'un simple clic de souris : on prend un objet, on le pose dans une case ou une autre, etc. Lorsqu'un objet doit être utilisé (arme, par exemple), il suffit de le poser dans la main. Classique et efficace. L'arme portée apparaît alors sur le tableau principal sous forme d'icône. C'est en cliquant sur cette dernière que l'on pourra, pendant les combats, frapper l'adversaire. Pour les magiciens, une icône spécifique permet d'accéder aux sorts (une trentaine), lesquelles utilisent un système de runes. En ce qui concerne la magie, on peut aussi avoir accès à des potions. Celles-ci doivent être fabriquées au moyen de différents ingrédients. En ce qui concerne la technique, ishar 3 est une belle réussite. Certes, on se déplace "case par case", à la Land of Lore, mais le graphisme est d'une telle beauté qu'on oublie très vite ce relatif manque de souplesse. Contrairement au jeu susnommé, l'équipe de Silmarils a opté pour une représentation hyperréaliste, entre digitalisation et dessin. C'est carrément superbe, bien que parfois répétitif. Sans nul doute, la répétition de certains "motifs" est due à un manque de place, mais il est parfois déroutant, lors d'une promenade dans la jungle, de retrouver la même plante



GRAPHISME 17	BRUITAGE 15	MUSIQUE - -	ANIMATION 12	MANIABILITÉ 17	DURÉE DE VIE 16	ORIGINALITÉ 13



Dans la ville, on peut parler à de nombreux personnages. À noter que la nuit, la palette de couleurs change.

grasse à chaque déplacement. Les personnages de rencontre avec lesquels on peut communiquer, sont particulièrement bien réalisés. Lors de ces discussions, on peut se voir confier une quête consistant à récupérer un objet par exemple. C'est en menant à bien ces différentes missions secondaires que l'on pourra récupérer informations et matériel permettant de vaincre le dragon. Comme le jeu permet les sauts dans le temps, les scénaristes s'en sont donné à cœur joie et il faudra parfois passer d'une époque à l'autre en jouant sur les paradoxes pour s'en sortir. Pour changer d'époque, on utilise des portes temporelles qui ne sont pas sans rappeler les portes de Ultima. Pendant les combats, les adversaires sont animés, mais là aussi on ne peut que regretter le manque de détail dans le mouvement. Bref, voilà un jeu classique, mais très attachant. De plus, comme Silmarils est un éditeur français, on peut jouer sans dictionnaire à portée de main, ce qui n'est pas si courant avec ce type de produit.

MOULINEX





Les monstres rencontrés sont tous aussi beaux et réalistes. Attention, ils sont aussi très dangereux.





Comme toujours chez Silmarils, la séquence d'introduction est superbe, mais un peu courte. Qu'importe, il reste plus de place pour le jeu !



Chaque personnage peut porter de nombreux objets.

88%

PREVU SUR AMIGA 1200, ST ET FALCON

D-DAY

6 JUIN 1944

SUR PC
IMPRESSIONS

Le débarquement de Normandie a toujours fasciné les amateurs de warga-me. Impressions nous propose là un jeu intéressant, faute d'être révolutionnaire.



Le mode "micro miniature" renoue avec la tradition de Impressions, qui présente le champs de bataille en vue réelle, plus tactique.



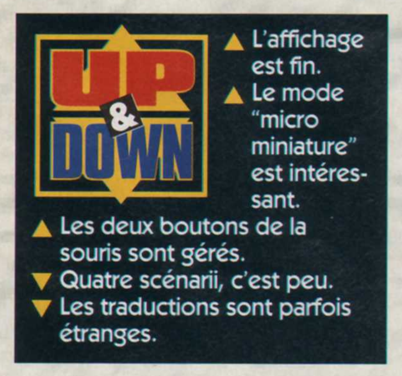
Un résumé historique permet de suivre précisément le déroulement des combats réels.

Nous sommes en 1944 et le... pardon ! Oui, je sais bien qu'on est en 94, c'est une figure de style. Oui, je sais que 94 est une date et non une figure de... Oui O.K., je commence. Nous sommes en 1944 et toute la Gaule est occupée, ainsi qu'une bonne partie de l'Europe. Inutile de vous faire un dessin, d'autant que le titre du produit reste fort clair : D-Day va vous permettre de disputer les combats du débarquement. Au choix, on peut choisir de jouer dans l'un ou l'autre camp, à savoir les Allemands ou les alliés. En effet, à cet époque du conflit, les états-majors travaillent de concert et les différents corps d'armée agissent conjointement. L'écran principal représente une carte de la France ainsi qu'un bout de l'Angleterre.

Afin de se déplacer sur la carte, on peut utiliser des barres d'ascenseur ou bien cliquer directement sur une mini-carte située sur le côté droit. Sur ce côté justement, on trouve le tableau de commande tandis que le haut de l'écran comporte une barre de menu reprenant les options de jeu : affichage du nom des villes, brouillard, etc. Lorsque l'option brouillard est activée, de nombreuses informations disparaissent de la carte. Bon point, D-Day gère le jour et la nuit. Dans ce cas, la palette de couleurs de la carte se modifie. Assez classique dans sa présentation, D-Day est cependant assez déroutant en ce qui concerne le mode "déplacement", puisqu'on joue sur une grille et non sur des hexagones. Pour le reste, rien que de très naturel avec un système de jeu par tour et des déplacements tributaires du nombre de points attribués aux unités. Bon plan, les actions, elles, ne décomptent pas de points, ce qui permet, surtout lors de la prise en main, de se familiariser avec les commandes sans se trouver pénalisé sous le prétexte qu'on a sélectionné la mauvaise unité ou le mauvais avion. Avion ? Ben oui, pas de débarquement sans soutien de l'aviation ni des troupes aéroportées. Naturellement, les appareils partent de l'Angleterre.

On s'en doute, le jeu gère aussi les barges de débarquement et autres navires. Comme c'est souvent le cas avec Impressions, la simplicité de la présentation n'est qu'apparente. En effet, un mode dit "Micro Miniature" permet de résoudre les combats non pas de façon stratégique sur carte, mais en mettant la main à la pâte. L'écran tactique, dans la veine des autres produits de l'éditeur, présente les différentes armées et décors en vue 3D isométrique. Dans ce cas de figure, le déplacement se fait directement sur le terrain de façon plus précise qu'en mode "carte". À tout moment, on peut revenir à une résolution automatique des combats, le logiciel comparant dans ce cas les forces en présence avant de rendre son verdict. Côté technique, pas grand chose à dire ni à redire : Impressions gère sans génie mais efficacement son cheptel de routines. C'est graphiquement assez fin, les bruitages sont très peu présents, mais ce n'est pas ce qu'on recherche dans ce type de jeu. À noter que la disquette contient également la bataille des Ardennes ainsi que la prise de Berlin. Une version CD-ROM identique à celle-ci est vendue au même prix et devrait sortir d'ici peu.

Moulinex



- ▲ L'affichage est fin.
- ▲ Le mode "micro miniature" est intéressant.
- ▲ Les deux boutons de la souris sont gérés.
- ▼ Quatre scénarii, c'est peu.
- ▼ Les traductions sont parfois étranges.



Les commandes sont situées sur le côté de l'écran principal. La fenêtre centrale apparaît avant une bataille et sert à la nommer.



La résolution des combats peut se faire en mode "automatique".



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
14	12	08	–	16	14	05

TEST AMIGA

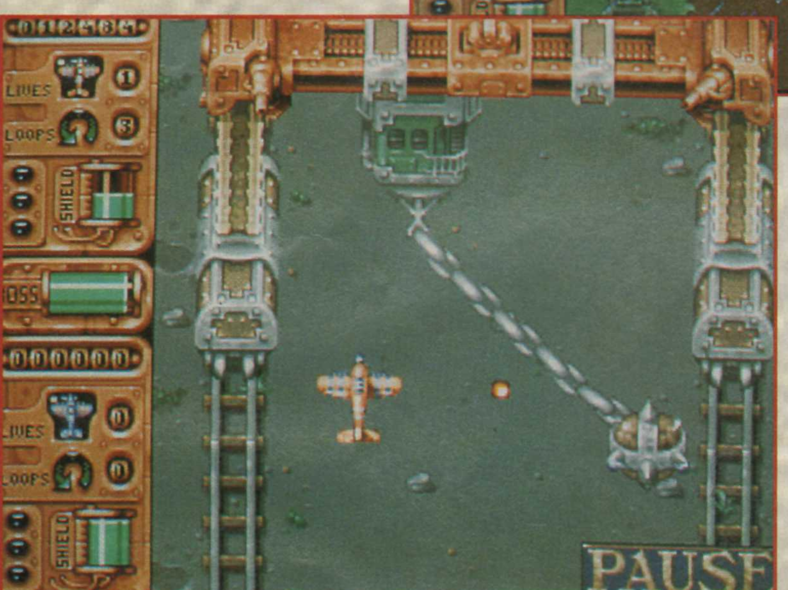
BANSHEE

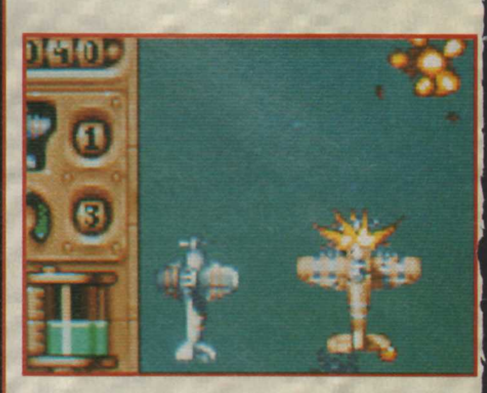
SUR AMIGA 1200 • EDITEUR CORE DESIGN

Premier jeu de tir à exploiter pleinement l'Amiga 1200, Banshee offre à la fois un graphisme fin et une action fournie.

À l'instar de Cannon Fodder, vous pouvez allumer les p'tit gars au sol. Ils explosent dans une gerbe de sang ou se dématérialisent en squelette. Ah ben, voilà un truc qu'il est marrant (oh ben, voilà something with a lot of fun toto! !) !

Comme n'importe quel shoot'em up (flinguez les !) digne de ce nom, vous affronterez un boss de fin de niveau.





UP & DOWN

- ▲ Un graphisme fin et une animation plus que correcte (fuckin' graphs & motion)
- ▲ La maniabilité irréprochable (fuckin' gameplay)
- ▲ Le mode deux joueurs (two fuckin' players)
- ▼ Des bruitages répétitifs et décevants (fuckin' monotonous soundtracks)
- ▼ Fuckin' lack of fun (Diantre ! on s'ennuie un peu !).

Qui aurait pu croire un jour que Banshee serait un jeu d'avion ? Avec un tel nom (les Banshee sont des fées irlandaises dont les cris sont présage de décès), je m'attendais plutôt à un vieux thriller des familles avec, comme personnage principal, une fée perdue dans la forêt de Knokke le Zoute en prise avec trois nains directement issus de la famille de Calor. Mais non ! En guise d'intrigue, nous voilà en face d'un clone de la famille des "1940... et des brouettes", une série de shoot'em up inspirée de la Seconde Guerre mondiale. Énième soft du genre, Banshee brille plus par la qualité de sa réalisation que par son intérêt.

UN CONCEPT ÉPROUVÉ

Vous dirigez donc un joli petit avion (a nice small coucou) ayant pour mission de détruire les forces de l'ennemi, plus présentes que jamais. Qu'il s'agisse de cibles aériennes, de bateaux ou d'objectifs au sol, vous devrez strictement tout détruire sans la moindre exception, ou presque. Les maisons et autres bâtiments de votre beau territoire envahi injustement par ces hordes de soldats assoifés de sang resteront debout comme par enchantement. On ne fait donc du mal qu'au méchant, mais pas au gentil. C'est la magie des jeux vidéo, ça (the magic selection). Heureusement, votre meilleur copain (ou copine) peut vous accompagner dans cette bataille en prenant place dans un second appareil et combattre ainsi à vos côtés. C'est d'ailleurs dans cette configuration de jeu que l'on s'amuse le plus (very fun with a friend). Remarquez qu'à partir du moment où l'on peut jouer à plusieurs, c'est déjà nettement plus drôle. Comme tout jeu de tir qui se respecte, vous disposez de mitrailleuses et de bombes spéciales (weapons of tête de mort) que vous ramassez lors de votre progression sous forme de pastilles. D'autres options plus pacifiques permettent une réparation instantanée de votre aéronef, un renfort de votre tir ou une amélioration du domaine de vol. Tout ce qu'il y a de plus classique, somme toute.

IL MANQUE LE PETIT TRUC QUI FAIT QUE...

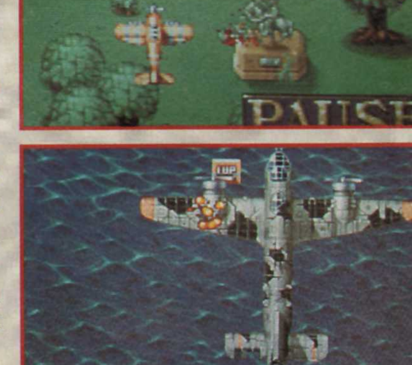
Amiga 1200 oblige, Banshee profite d'un graphisme plus fin que ce que l'on a l'habitude de voir. De plus, l'animation comporte de nombreux sprites détaillés et de superbes effets de scrollings paralaxes transparents (effet de brouillard, par exemple). Rien à dire non plus en ce qui concerne la maniabilité du ou des appareils (an excellent playability). Ça répond au quart de poil, et la fluidité des déplacements rend les opérations extrêmement aisées. De plus, l'action ne ralentit jamais, quel que soit le nombre d'objets à l'écran, que ce soit à un

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	10	13	17	18	15	07

ou deux joueurs. En fait, pour résumer, brièvement, sans plus tarder, je dirais que Banshee ne comporte pas de défaut apparent, et pourtant... C'est en jouant que l'on se rend compte de son point faible : un manque incontestable de "fun" (no fun). Le bruit répétitif des mitrailleuses devient pénible (trop fort et trop régulier) et les vagues d'ennemis manquent au contraire de rythme. Pour résumer, disons simplement que l'on s'y ennuie un peu. C'est difficile à expliquer : il lui manque en fait ce petit truc inexplicable qui fait d'un jeu de tir un véritable hit. Le problème, c'est que c'est indéfinissable...

Enfin, c'est quand même drôlement bien fait et vous y passerez incontestablement beaucoup de temps (NDLR : verry beaucoup of time).

LORD CASQUE NOIR





Des p'tits gars sautent en parachute pour mieux vous mitrailler. Tiens, ça me r appelle une actualité tout à fait récente. Sauf que là, les paras, c'était plûtot des gentils.



SEUL 80%

A DEUX 84%

Benefactor



Les bestioles qu'il vous faut délivrer s'entraideront par la suite pour vous aider à résoudre le tableau.

SUR AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS

Basé sur un principe novateur, le dernier né de chez Psygnosis risque fort de vous donner du fil à retordre. Un soft plein d'intérêt mais une action trop lente.





S'il y a bien une chose dont je suis certain, c'est que la quasi-totalité des lecteurs de Joystick connaissent les Lemmings. Mais si, rappelez-vous, ils sont petits, ont les cheveux verts, et leur bêtise est légendaire.
Psygnosis récidive avec Benefactor, un jeu de réflexion qui n'a strictement, mais alors là strictement rien à voir, mais qui, par la représentation minuscule des personnages principaux, ne manquera pas de provoquer la comparaison. Imaginez un héros pas plus gros qu'un bout d'allumette devant délivrer des têtes d'épingle. Même Calor n'est pas aussi minus.

PETIT MAIS COSTAUD

En fait, Ben E. Factor n'est autre que le nom du bonhomme que vous dirigez. Le jeu se compose de soixante niveaux à thème de taille



plus ou moins importante : la forêt, l'Égypte, l'Antarctique, un monde souterrain et autre château hanté. Avec plus d'une dizaine de pages écran pour certains, le moins que l'on puisse dire, c'est que Benefactor va vous retenir un sacré bout de temps devant l'Amiga. C'est d'ailleurs là l'un des principaux problèmes : sa lenteur. Bien que votre personnage puisse effectuer maints mouvements spectaculaires comme des roulés-boulés, des sauts périlleux et autres figures de style (moi-même je me déplace souvent de la sorte dans le métro parisien), sa vitesse de déplacement n'est pas des plus convaincante (je confirme, je mets un temps fou d'une correspondance à une autre). Surtout qu'il faut, la plupart du temps, effectuer de nombreux aller-retour pour parvenir à résoudre le tableau. Mais assez tergiversé, entamons un petit descriptif du premier tableau. Avant toute chose, il s'agit de localiser la clé permettant d'ouvrir la cage dans laquelle se trouve le nabot rouge. Ah, voilà, c'est fait ! Il faut ensuite éviter la grosse boule de pierre qui s'apprête à basculer et sauter illico sur la plate-forme supérieure. Une fois le nabot délivré, il ira se positionner au-dessous d'une seconde plateforme sur laquelle se trouve un interrupteur. Votre rôle va dès lors consister à porter le moustique et à lui filer un coup de pied dans le derche pour le propulser près de la manette concernée. La mission accomplie, le gnome rejoint de lui-même la sortie et vous n'avez plus qu'à en faire de même. Comme vous pouvez le constater, ce pre-



▲ Malgré ses quelques défauts, Benefactor se montre captivant pour qui veut bien faire preuve de patience.
▲ L'animation de certains monstres.
▼ Une maniabilité qui laisse à désirer.
▼ La musique prend rapidement la tête et les bruitages se font plutôt discrets.
▼ L'action est un peu trop lente.



GRAPHISME 15	BRUITAGE 10	MUSIQUE 08	ANIMATION 11	MANIABILITÉ 07	DURÉE DE VIE 15	ORIGINALITÉ 18

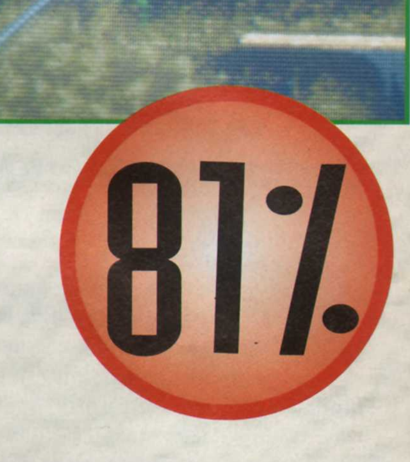
mier tableau est relativement simpliste. Mais ça se corse rapidement. Bientôt, les nains seront plus nombreux et il faudra trouver non seulement les bonnes clés, mais se débrouiller pour qu'ils puissent s'entraider. L'un d'eux devra par exemple actionner la manivelle d'un treuil pour remorquer un autre pote. Quoi qu'il en soit, ils devront retourner vers la sortie en sollicitant quelquefois votre aide. Les p'tits gars ne pouvant pas sauter très loin, vous devrez de temps à autre les porter et franchir l'obstacle avec eux. Plus vous progresserez et plus le jeu deviendra complexe (les programmeurs avaient bien pensé à faire le contraire, mais devant une logique implacable, ils ont finalement laissé tomber). Vous pourrez vous téléporter d'un lieu à un autre, vous agripper à des câbles, marcher sur des plates-formes mouvantes... et même peindre les p'tit gars. Vous délivrerez en effet des personnages que leur séjour en prison aura vidé de toute intelligence. Pour leur redonner l'envie de vivre, envie quasi nécessaire pour qu'ils remplissent à nouveau leur mission, ils devront prendre place sous une machine dans laquelle vous aurez pris soin de verser préalablement le contenu d'un pot de peinture. De même, les mécanismes ne sont pas toujours en état de marche et l'adjonction d'un engrenage permettra leur remise en état. Là encore, ce boulot ne pourra s'effectuer qu'avec l'aide des nabots de service.

UNE RÉALISATION MOYENNE

Si le concept reste fort original, la réalisation de l'ensemble ne brille pas de mille feux. Ben E. Factor (le monsieur en bleu, euh, vert de travail) n'est pour ainsi dire pas très maniable. Le système du dosage de la puissance des sauts par pression plus ou moins longue du bouton "fire" ne permet pas une grande précision. Paradoxalement, pour porter un gnome, il faut se placer à ses côtés au pixel près sous peine de ne pouvoir le saisir. C'est un peu agaçant, tout comme la musique d'ailleurs qui ne change que tous les dix niveaux. En ce qui concerne les bruitages, c'est carrément pauvre avec quelques "Quuiiiii" (cri du gnome) de temps à autre. Côté graphisme, c'est tout plein de détails partout et coloré à souhait. On est certes loin d'un Shadow of the Beast, mais c'est quand même nettement plus agréable que les décors des Lemmings. Pour conclure, je dirai que malgré ces petits défauts, Benefactor séduira de nombreux amateurs de jeux de réflexion en gardant tout de même à l'esprit qu'une immense patience est de rigueur. Un poil plus speed, une maniabilité mieux étudiée, et Benefactor aurait pu devenir le digne successeur des petites bestioles au cheveux verts.

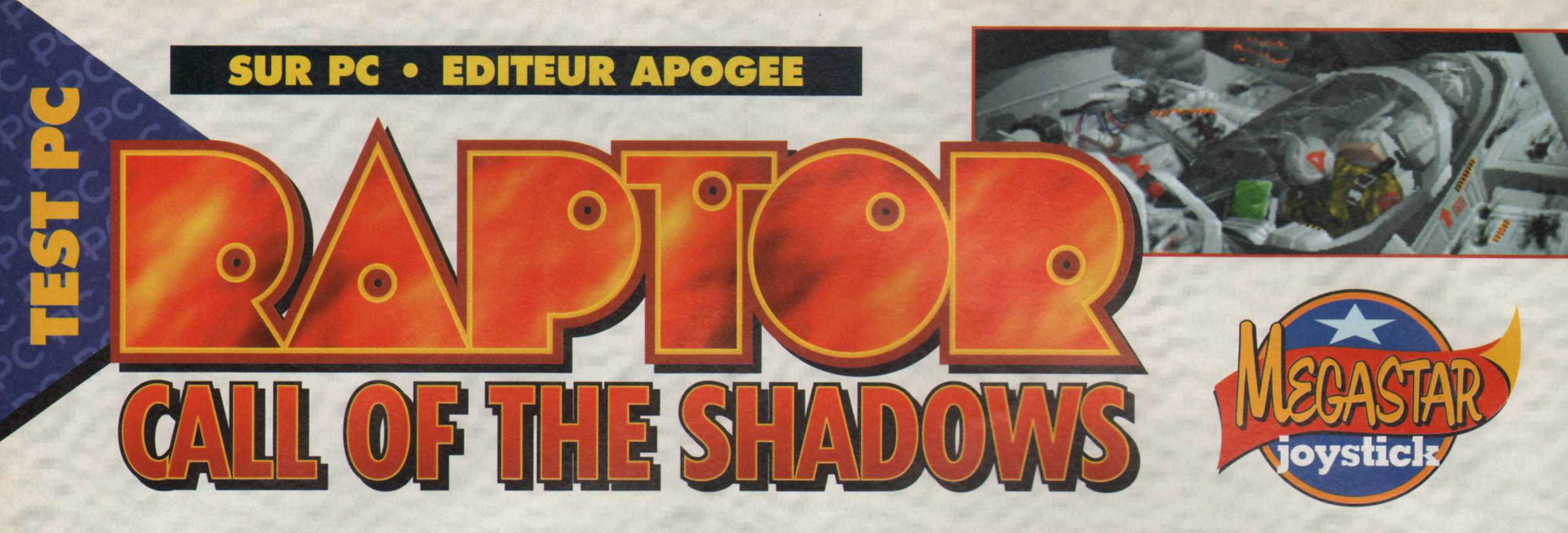
LORD CASSE TETE NOIRE

Les tableaux sont grands et la moindre erreur implique qu'il faille tout recommencer. Patience et courage sont de rigueur.



81%

SUR PC • EDITEUR APOGEE



RAPTOR CALL OF THE SHADOWS

MEGASTAR joystick

Le meilleur shoot'em up du moment est un shareware ! De quoi laisser rêveur plus d'un utilisateur sceptique quant aux compétences du PC en ce domaine.

On connaissait l'excellente qualité des shareware d'ID Software (Doom, pour ne citer que le plus connu). Il faudra désormais compter avec celle de la société Apogee, notamment grâce à sa toute dernière production : Raptor. Si le PC est devenu de nos jours l'ordinateur de jeu par excellence, il faut bien reconnaître que les vrais jeux d'action de la trempe de ceux que l'on trouve sur consoles ne sont pas légion. Tubular Worlds nous avait déjà impressionnés le mois dernier, Raptor nous a époustouflés.

UN NOMBRE DE SPRITES INCROYABLE

Le but de Raptor reste somme toute très simple, puisqu'il s'agit en gros de péter la tronche de tout ce qui se présente à l'écran. Quand je dis "tout", c'est vraiment la totale : du vaisseau ripoux jusqu'aux entrepôts ou véhicules au sol. Et c'est là qu'Apogee a fait très fort. L'animation est si parfaite que l'on se croirait devant l'un des meilleurs jeux de tir d'une quelconque console à la mode. Le nombre de sprites est tel que je me demande encore comment la carte VGA du PC est capable de tous les déplacer. C'est bien simple, entre les balles, les explosions et les ennemis, on a parfois du mal à distinguer le sol. Certes, certes, certes, j'exagère un peu, mais je vous promets que — foi de Lord Casque Bidule — je n'avais jamais vu ça sur pareille machine. Et pendant ce temps, le scrolling défile de haut en bas avec une fluidité et une régularité déconcertante. Pas le moindre ralentissement, pas le moindre sursaut, même lors des vagues d'attaques les plus costauds ! Qui peut le plus peut le moins, la maniabilité de l'appareil est excellente que se soit à la souris ou au joystick. Se faufiler entre les balles est un véritable régal que seuls les fanatiques du genre seront à même d'apprécier. Les fainéants apprécieront également la puissance de l'"autofire" avec un tir plus fourni que le coffre de la deudeuche de ma grand-mère (elle ne l'a jamais vidé depuis 1949 !).

Tout au long de votre progression, vous pourrez ramasser diverses armes vous permettant de renforcer votre puissance de tir. Vous y trouverez aussi des "mégas bombes", armement quasi indispensable dans ce monde de brutes.

DES BRUITAGES DE LA MORT

En ce qui concerne l'aspect graphique du produit, Apogee a apporté un soin tout particulier à la finition de son produit. On peut ainsi apercevoir une ombre sous chaque vaisseau qui se décentre en fonction de la provenance de l'éclairage. De même, le design des vaisseaux, des boss ou des explosions n'a rien à envier à ce que l'on a l'habitude de voir en arcade. C'est beau, fin et de bon goût. Bien qu'il ne nous ait pas été possible d'obtenir à temps la totalité des autres niveaux, il semblerait que Raptor en comporte six au total. Remarquez, vu la difficulté des premiers niveaux, parvenir à la fin du sixième nécessite de longues heures d'entraînement.

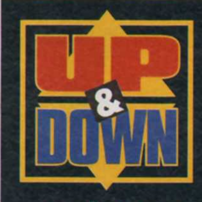
La bande son est à la hauteur du reste : musique et sons digitaux sur huit voix simultanées. Les possesseurs de Gravis UltraSound seront aux anges, mais ceux de la Sound-Blaster seront tout aussi surpris de voir ce que peut faire leur carte lorsque l'on sait la programmer. Bruitages et musique sont carrément d'enfer.

Raptor entre donc sans le moindre mal dans la cour des grands softs d'action. Ne serait-ce que par son principe de distribution, on ne peut qu'être admiratif devant tant de qualité. Je ne saurais par contre vous dire si la version complète du soft sera dans les jours qui suivent distribuée en France. Mais qu'importe, vous pourrez les commander directement à Apogee.

LORD CASQUE NOIR



Le nombre d'objets en mouvement à l'écran est tout bonnement impressionnant.



▲ Le nombre de sprites et l'animation remarquable de Raptor n'ont rien à envier aux jeux de tir que l'on retrouve sur Amiga ou sur console.
▲ La diversité des armes et la maniabilité du vaisseau.
▲ La possiblité de pouvoir découvrir le premier niveau gratuitement.
▼ Le manque d'originalité du produit.
▼ Allez, rien que pour embêter le monde : l'absence de scrollings parallaxes.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	18	18	18	17	13	10



Les accros de l'arcade ne seront pas dépaysés, loin de là.



Dommage que vous ne puissiez entendre la bande son, ça cartonne dur !







LE PODIUM DES ÉDITEURS SHAREWARES : APOGEE, EPIC, ID SOFTWARE

Avant Raptor, il n'y a eu qu'un seul test de sharewares (en Allgood dans le texte, ça donne "logiciels en libre essai"), et non des moindres puisqu'il s'agissait de Doom. Mais que sont exactement les jeux sharewares ? Le système est simple : on vous propose d'essayer un jeu (ou tout autre logiciel). S'il vous plaît, vous envoyez une participation financière à son auteur. Parfois, pour forcer la main de l'utilisateur, le shareware est une version bridée ou bien limitée dans le temps. En payant, on reçoit donc la version complète ou une version plus récente. Ce système de diffusion très courant aux États-Unis a du mal à s'implanter en France. Certes, on trouve des sharewares, mais peu de gens les paient. Il faut dire, pour notre décharge, que ces produits sont souvent programmés à l'étranger, principalement aux États-Unis, et qu'il est peu facile de transférer de petites sommes d'argent d'un pays à l'autre. Imaginez la tête de l'Américain de base à qui vous allez envoyer un chèque français ou votre numéro de Carte Bleue. Et puis, il faut avouer que les modems rapides sont moins répandus en France qu'aux États-Unis. Enfin, de nombreux "éditeurs", ou plutôt "collecteurs" de sharewares entretiennent sur le sujet un flou artistique. Normalement, un shareware se passe de la main à la main ou se recopie gratuitement, à condition que le fichier comportant la demande de contribution ne soit pas modifié. Or, on trouve de plus en plus de CD-ROM de sharewares vendus dans le commerce : une fois pour toute, rappelons qu'acheter un CD ou des disquettes de sharewares ne vous dispensent nullement de payer le vrai créateur du produit qui lui, ne touche pas un centime ! C'est pour éviter ces désagréments que les créateurs se regroupent en associations ou éditeurs. Les éditeurs de jeux shareware les plus connus, et probablement les plus influents, sont évidemment américains : Apogee (Commander Keen, Wolfenstein 3D, etc.), Epic (Epic Pinball) et bien sûr ID Software. Scott Miller, le président d'Apogee, explique l'avantage de ce système pour eux, les éditeurs : "Nos premiers jeux n'étaient pas assez bons pour avoir du succès en boutique. Ceux que nous développons actuellement, au contraire, pourraient faire un carton. Mais nos développeurs gagnent plus d'argent grâce à un shareware qui marche, qu'à une sortie en boutique." Apogee a été l'un des principaux instigateurs de ce processus de diffusion dès 1987, stimulant ainsi d'autres éditeurs comme Epics MegaGames. ID Software (qui, à ses débuts, s'appelait Ideas From the Deep) est en fait initialement une des équipes de développeurs d'Apogee, pour lesquels ils ont réalisé Commander Keen et Wolfenstein 3D. C'est à la suite du succès de Wolf 3D qu'ID a décidé d'éditer Doom. Les prochains jeux d'ID seront Doom sous Windows (mais oui, mais oui ! cf. news "Chicago"), Doom II (qui sera commercialisé) prévu pour octobre, Heretic (développé par Raven Software qui a fait ShadowCaster pour Origin) prévu pour fin 94, et Strife (un jeu de rôles cyberpunk de Cygnus Studios, les développeurs de Raptor) prévu pour début 95. Enfin, une petite anecdote sur Doom, Jay Wilbur de ID Software, est en pourparlers avec des fabricants de jouets pour une licence Doom, et un film est également envisagé !

91%

BUMP'N BURN



Pour mieux vous situer le produit, Bump'n Burn est un mélange de Mario Kart et de Buggy Boy. Pourquoi Mario Kart ? Parce que vous êtes au volant d'un kart style "fou du volant" et pouvez ramasser des étoiles contenant diverses options telles que l'invisibilité, un turbo, une flaque d'huile et autres projectiles débiles. Pourquoi Buggy Boy ? À cause de la réalisation, bien sûr ! Vous pouvez grimper sur les côtés de la route, et le moindre tronc d'arbre en travers de la route déclenche un bon de la mort. Bref, ça bouge pas trop mal, les bruitages sont corrects et le nombre de niveaux important. Hélas, l'intérêt quelque peu limité du produit le rend lassant à la longue. Remarquez que si vous aviez adoré Buggy Boy, vous ne pourrez qu'apprécier celui-ci.

LORD CASQUE NOIR



SUR AMIGA
EDITEUR GRAND SLAM

73%

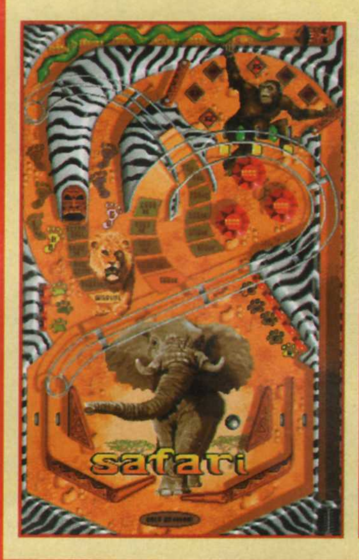
PINBALL DREAMS 2

Un data-disk n'est jamais franchement original. Il n'a que le mérite de prolonger le plaisir de jeu. C'est le cas avec Pinball Dreams 2 qui ne fait que rajouter quatre tables supplémentaires sur lesquelles se défouler. Si l'on a connu l'ivresse de Pinball Fantasies, on ne peut qu'être déçu par la conception de Pinball Dreams 2. Les tables Neptune, Revenge of the Robot Warriors et Stall Turn sont d'un graphisme douteux. Seule la table Safari est vraiment convaincante. Heureusement, la jouabilité est toujours au rendez-vous et les fans ne manqueront pas de s'éclater. Tout cela est un peu du réchauffé.

Calor









SUR PC
EDITEUR 21st CENTURY ENTERTAINMENT

78%

INDYCAR EXPANSION PACKS

C'est la fête, les gars ! Papyrus vient de sortir les deux premiers packs pour IndyCar Racer... L'un permet le rajout de 7 nouveaux circuits de la saison Indy, quant à l'autre il comporte un rigolo "Paint Kit" permettant de colorier soi-même les voitures. Ce programme, très marrant, propose quelques outils de retouche (pot de peinture, stylo...), une panoplie de sponsors et autres décalcos applicables sur les différentes parties de la voiture. Il est même possible de personnaliser son propre casque. Mon Dieu, comme c'est rigolo ! Chacun des packs inclut en outre un utilitaire de montage pour faire des ralentis de véritable films, un soft de gestion d'impression, quelques améliorations de la routine de communication (jeux par modem) et la version 1.05 d'IndyCar. Attention, il ne s'agit que d'une mise à jour nécessitant la présence du jeu original. Notez que cette mise à jour d'Indy ne fonctionne qu'avec la version américaine, le mot de passe réclamé se trouvant dans le manuel anglais. La distribution officielle par Virgin devrait corriger le problème.

LORD CASE VIDE



SUR PC
EDITEUR PAPYRUS

86%

JESSICO

COMPATIBLES PC

1942 PACIFIC AIR WAR	305
AL QADIM	331
ARENA ELDER SCROLLS	333
AWARD WINNERS 2	299
BATTLE ISLE 2 VF	350
BENEATH A STEEL SKY	293
BETRAYAL AT KRONDOR	269
BLOODNET	276
BWING	199
CAMPAIGN 2	249
CANNON FODDER	268
CARRIERS AT WAR	305
CHAOS ENGINE	211
CIVILISATION WIN	265
CYBER RACE	350
DAEMON'S GATE	224
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	255
D-DAY VF	350
DELTA 5	NC
DETROIT VF	350
DOOM	65
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	285
EVASIVE ACTION	277
EYE OF BEHOLDER TRIL	249
F1 MICROPROSE GP	270
F15 STRIKE EAGLE 2	169
F19 STEALTH FIGHTER	169
FANTASTIC WORLD	239
SCENERY WASHINGTON	259
FLASHBACK	207
FUN RADIO 4	292
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
GENESIA	212
GREAT NAVAL BATTLES 2	305
HEIMDALL 2	286
HOOK	139
INDY 4 VF	350
INDY CAR RACING	255
INDY CAR RACING DATA	254
KING QUEST 6 VF	295
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	291
LANDS OF LORE	263
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
LOST VIKINGS	215
MIGHT & MAGIC 5 VF	270
MONKEY ISLAND 2	329
MORTAL KOMBAT	209
NHL HOCKEY	279
NFL PRO LEAGUE	250
OUTPOST	NC
OVERLORD	320
PACIFIC STRIKE	329
PACIFIC STRIKE SPEECH	139
PGA GOLF WIN	359
PIRATES	129
PRINCE OF PERSIA 2	229
PRIVATER+SAP+DATA1	450
PROJECT NOMAD	225
QUEST FOR GLORY 4	247
RAVENLOFT VF	362
REUNION	385
ROBIN HOOD	159
ROBINSON REQUIEM	290
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	NC
SIM CITY 2000 VF	238
SIM CITY 2000 DATA 1 VF	105
SPACE LEGENDS	239
SPEAR OF DESTINY	179
STAR LORD	287
STAR TREK 2	NC
SUBWAR 2050	249
SUPER SKI 2	120
SUPER SKI 3	260
SYNDICATE DATA	139
EVEN MORE INCR. MACH.	248
THEATRE OF DEATH	228
THEME PARK	317
THE SETTLERS VF	NC
TORNADO	299
U.F.O.	285
ULTIMA 8 VF	326
ULTIMA 8 SPEECH ACC. VF	140
VROOM MULTIPLAYER	203
WING ARMADA VF	285
WIZARDRY 7	NC
WORLDS OF LEGEND	249
X WING	315
X WING IMP. PURSUIT	170

JESSICO C'EST EGALEMENT DES PRODUITS POUR :
** CPC / CPC+ (UTILITAIRES, ACCESSOIRES, JEUX ....)*
** ST (EXTENSIONS DE MEMOIRE, DISQUES DURS, ETC ...)*
CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 JESSICO

CD 32

CONSOLE CD32+2JEUX	2400
JOYPAD CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREAD/QWAK	195
BANSHEE	232
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA N' STIX	210
CANNON FODDER	256
CHAOS ENGINE	205
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	345
DEFENDER OF CROWN	NC
DEGENERATION	179
DISPOSABLE HERO	185
FRONTIER ELITE 2	225
FURY OF THE FURIES	209
GLOBAL EFFECT	185
GUNSHIP 2000	215
HEIMDAL 2	271
HUMANS 1+2	225
IMPOSSIBLE MISSION	263
INFERNO	249
KICK OFF 3	290
LABYRINTH OF TIME	159
LAMBORGHINI	243
LEGACY OF SORASIL	256
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS	228
LOTUS TURBO TRIL.	229
MANCHESTER UTD	220
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	257
PINBALL FANTAZY	199
PIRATES GOLD	189
PROJECT X/ F17	195
QUICK	243
RYDER CUP GOLF	260
SABRE TEAM	NC
SOCCER KID	248
STRIKER	224
SUMMER OLYMPIX	228
TOTAL CARNAGE	270
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	220
URIDIUM 2	190
ZOOL2	225

JEUX ST / AMIGA

ALIEN 3		200
ALIEN BREED 92		119
ALIEN BREED 2 AG1200		249
ARCADE POOL		104
ARMOUR GEDDON 2		150
ASSASSIN SPEC. EDIT.		119
AWARD WINNERS 2		200
BANSHEE AG1200		190
BATMAN THE RETURN		149
BATTLES OF TIME		220
BENEATH A STEEL SKY		279
BENEFACTOR		190
BLACK SECT	199	229
BLASTAR		187
BRIAN THE LION		159
BUBBA N' STIX		210
CANNON FODDER	239	239
CHAOS ENGINE	169	169
CHAOS ENGINE AG1200		185
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION AG1200		289
COMBAT CLASSICS 2		209
CRASH DUMNIES		217
DARKMERE		205
D-DAY VF		307
DOGFIGHT	219	219
DREAMLANDS	199	219
DUNE		149
ELFMANIA		199
EYE OF BEHOLDER		139
F15 STRIKE EAGLE 2		169
F19 FIGHTER	169	169
F29		169
F1 GRAND PRIX	229	229
FLASHBACK		193
FOX COLLECT. 3	279	279
FUN RADIO 4	269	269
FURY OF THE FURIES		209
GENESIA		213
GOAL	209	209
GUNSHIP 2000		223
GUY ROUX MANAGER	249	249
HEIMDALL2		235
HEIMDALL 2 AG1200		231
HOOK		139
ISHAR 2 AG1200		229
IMPOSSIBLE MISSION		305
INDY 4		335
INNOCENT		229
JURASSIC PARK AG1200		190
JIMMY WHITE SNOOKER		149
K240		231
KING QUEST 6		231
KING QUEST 6 AG1200		NC
KINGS OF AVENTURE	229	229
LEIS. SUIT LARRY 2	139	139
LORDS OF POWER		292
LOST VIKINGS		209
M1 TANK PLATOON		149
MAELSTORM		277
MAGIC BOY	197	197
MICROPOSE GOLF		139
MONKEY ISLAND	139	169
MONKEY ISLAND 2		319
MR NUTZ		190
MR NUTZ AG1200		200
NCAA BASKET		308
PERIHELION		159
PINBALL SPEC. EDIT.		229
PIRATES	129	129
POLICE QUEST		139
PUGGSY		209
QUICK		254
QUICK AG1200		254
ROBINSON REQUIEM	NC	NC
SETTLERS VF		275
SIMON THE SORCE. AG1200		319
SKIDMARKS		199
SLEEPWALKER		129
SPACE LEGENDS		259
STARLORD		NC
STAR TREK 25TH AG1200		299
STREET FIGHTER 2	129	129
STRIKER	119	119
SUMMER OLYMPIX		259
SUPER LEAGUE MANA.	NC	NC
SYNDICATE		210
THEME PARK		246
THE PATRICIAN	205	199
TORNADO		285
TWILIGHT 2000		NC
UFO AG1200		NC
WING COMMANDER AG1200		289
ZOOL2		177
ZOOL2 AG 1200		189

AFFRONTEZ LES MEILLEURES EQUIPES DE LA COUPE DU MONDE SUR VOTRE MICRO !!!

	AG	PC
GOAL	209	162
FIFA SOCCER	NC	NC
WORLD CUP USA 94	NC	NC
SIERRA SOCCER	174	
KICK OFF 3	228	263
KICK OFF 3 AG1200	263	
MANCHESTER UTD	190	190
GUY ROUX MANAGER	249	280
OM SUPER FOOT	180	220
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	150	140

CD ROM

LECT DBL VIT PANASONIC	1290
LECT DBL VIT MITSUMI	1250
BATTLE ISLE 2	375
BLOODNET	275
BENEATH A STELL SKY	385
BETRAYAL AT KRONDOR	255
DRAGONSPHERE	237
DREAM GIRL X RATED	349
DUNGEON HACK	294
GABRIEL KNIGHT VF	305
GREAT NAVAL BATTLES 2	286
GOBBLINS 3	266
HEIMDALL 2 VF	277
INCA 2	309
INNOCENT VF	216
IRON HELIX	239
KING QUEST 6	237
KYRANDIA 2	345
LANDS OF LORE	331
LAURA BOW 2	210
LEISURE SUIT LARRY 6	300
LITIL DIVIL	295
LORD OF RINGS	339
MANCHESTER UNITED	185
MANTIS	446
MEGA RACE	255
MICROCOSM	305
MYST	431
OUTPOST	305
PACIFIC STRIKE	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA OF ACE VF	330
SAM & MAX VF	NC
SHADOW CASTER	370
SIM CITY 2000 VF	423
STAR LORD VF	297
SYNDICATE + DATA	384
THEME PARK	385
THE PATRICIAN	287
TORNADO + MISSION	378
UFO	252
ULTIMA 8	385
UNDER A KILLING MOON	NC
WHO SHOT J. ROCK	388
WORLD OF FLIGHT SIM.	136
X - INSATIABLE	187
X - ASIAN DREAM GIRLS	102
X - SEXIEST WOMEN	97

ACCESSOIRES

EXT. 512K + HORL. AG500	289
EXT. 512K AG 500	229
EXT. 1MO AG500	450
EXT. 1MO AG500+	399
EXT. 1MO AG600	429
EXT. 1MO AG600 +HORL	499
EXT. 1,5 MO AG500	799
DISK DUR 170 MO A1200	1820
LECT. INTERNE AG600, 1200	589
LECT. INTERNE AG500	469
LECT. EXTERNE 3,5"	549
ALIMENTATION AG	349
CRAYON OPTIQUE	299
SOURIS ZYDEC AG,ST	155
KONIX SPEEDKING AG,ST	89
KONIX SPEED. AUTO AG,ST	99
KONIX NAVIGATOR AG,ST	109
QJ SUPERBOARD AG,ST	129
QJ MEGASTAR AG,ST	219
QJ TOPSTAR AG,ST	199
ADAPT. 4 JOYST. AG,ST	75
AMOS PRO 1.1	599
BUDGET FAMILLE AG,ST	199
COMPTE CHEQUE AG,ST	249
GENLOCK GF40AF	2021
HOME OFFICE KIT	599
INTER. MIDI MUSIC 3+1 C	199
PACK AMIGA	250
DISK 3.5 DF DD	30
DISK 3.5 HDDD PREF. PC	35
BOITIER BD 53L	59
ETIQUETTES 3,5" X100	30
MICRO KIT NETTOYAGE	99
IMPRIMANTE N&B, COUL.	NC
CONSOMMABLES	NC

ACTION REPLAY

NEW PC V2.0 VF	569 F
AG 500/500+ VF	499 F
AG 2000 VF	599 F

S.BLASTER PRO	611
S.BLASTER 16ASP MCD	1379
S.BLASTER AWE 32	2205
VIDEO TOOL /TV	640
QJ TOPSTAR PC	259
JOYPAD PC	119
THRUST FLIGHTSTICK	589
THRUST GAZ CONTROLE	969
SOURIS PC	70

SUPER PROMO MULTIMEDIA

PRO AUDIO 16 SCSI + CD DBLE VIT.
+ 1 PAIRE D'ENCEINTES
+ MANTIS VF + CIVILISATION VF
+ BEETHOVEN VF + PLAN IT NF
+ CRITICAL PATH NF + GROWING GARDENS

3350 F

☎ 93.97.22.00 · MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	Prix	Montant

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F   2/07
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : 93.97.07.00   SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT :	
LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

S/TOTAL
PORT
TOTAL

Expédition : Collissimo

ordinateur : ______
téléphone : ______

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

DETROIT

SUR PC • EDITEUR IMPRESSIONS



Detroit, comme tous les jeux Impressions, part d'une bonne – voire excellente idée. Ça part d'un bon fond, mais malheureusement, la forme n'est pas à la hauteur. Dans cette simulation économique, vous devez gérer une compagnie d'automobiles, de la conception à la commercialisation. De nombreux paramètres sont pris en compte : recherche et développement, fabrication, politique marketing, etc. De ce point de vue, rien à redire, tout y est. Mais contrairement aux jeux Maxis qui, malgré des thèmes ardus (gestion de ville, manipulation génétique...), mettent tous les atouts, et notamment graphiques, de leur côté, il vaut mieux ne pas s'attendre à des monts et merveilles avec Detroit. La réalisation et l'interface se contentent d'être efficaces : ça tourne certes, mais sans beaucoup de panache. Qu'il n'y ait pas de malentendu, Detroit reste passionnant si l'on s'accroche et si l'on n'attache pas d'importance à l'aspect technique. Mais pour un joueur pur et dur, c'est quand même difficile de ne pas être déçu, Detroit souffrant terriblement de la comparaison.

Calor

- ▲ Le thème est très intéressant : il faut gérer sa compagnie d'automobiles, de la conception des modèles à la commercialisation.
- ▲ Longue, très longue durée de vie... C'est une question de patience !
- ▼ La réalisation manque de "panache".
- ▼ Les animations ralentissent énormément le jeu !

73%

GRAPHISME 11 | BRUITAGE 11 | MUSIQUE 12 | ANIMATION 10 | ÉRGONOMIE 11 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 12

THE ULTIMATE PINBALL QUEST

SUR AMIGA 500 INFOGRAMES

Après une longue absence sur Amiga, Infogrames revient avec un flipper du nom d'Ultimate Pinball Quest. Ce dernier comporte deux modes distincts, appelés "arcade" et "aventure". La sélection de la première de ces deux options vous emmène tout droit vers un flipper des plus classiques, tout à fait dans le style de Pinball Dreams et Fantasies, l'écran scrollant pour suivre les tribulations de la balle sur le plateau. Le deuxième mode, curieusement appelé "aventure", vous place devant un tableau moins large avec pour but de récupérer deux éléments donnés dans chaque monde. Si l'on peut dire qu'Ultimate Pinball Quest apporte réellement bon nombre d'éléments novateurs pour ce qui est du concept, il en va hélas autrement sur le plan de sa réalisation. N'allez pourtant pas croire que ce soit une catastrophe, loin de là, les graphismes sont sympathiques, et l'animation excellente. Les bruitages sont eux aussi assez réussis. Le problème, c'est que les routines d'inertie implantées dans Pinball Fantasies étaient pratiquement parfaites, permettant de réellement viser les cibles avec précision, ce que ne parvient pas à reproduire UPQ. Voilà donc un bon soft qui souffre cependant de la concurrence impitoyable qui sévit sur Amiga.

Pinky

- ▲ Les nombreuses nouveautés apportées au genre.
- ▲ L'animation, très rapide et sans saccades.
- ▼ Un je-ne-sais-quoi dans l'inertie qui empêche d'être précis.

75%

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 12 | MUSIQUE 12 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 14 | DURÉE DE VIE 12 | ORIGINALITÉ 17

IMPOSSIBLE MISSION 2025

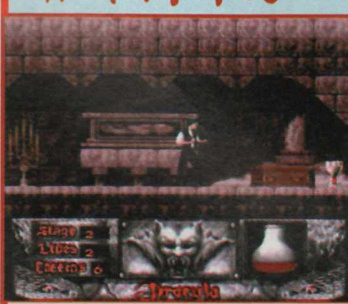


Si le nom d'"Impossible Mission" n'évoque pour vous qu'une célèbre série télévisée, c'est sûrement que vous n'avez jamais possédé de Commodore 64 ou d'Amstrad CPC. En effet, c'est l'un des plus grands succès sur 8 bits qui nous revient aujourd'hui en version réactualisée par Microprose. Bonne nouvelle, IM 2025 sur Amiga vous est livré avec la version originale du logiciel, ce qui permet de mesurer combien les ordinateurs ont évolué en quelques années. Toutefois, la version que nous avons reçue refusait obstinément de fonctionner sur A500, tandis qu'elle se chargeait sans problème sur A1200. Méfiance, donc ! Pour revenir à nos moutons, IM 2025 est, à l'instar du premier volet, un jeu à mi-chemin entre les plates-formes et l'aventure. Vous devez y mener votre héros (trois vous sont proposés : un homme, une femme et un robot) dans un gigantesque complexe entièrement automatisé à la recherche d'un missile nucléaire sur le point d'anéantir la Terre. Nous attendions beaucoup de ce logiciel, il faut hélas bien reconnaître que nos espoirs ont été déçus. En effet, avec ses décors dépouillés, ses bruitages succincts, ses sprites minuscules et son animation lente et saccadée (sur A500 uniquement, les choses s'arrangent nettement sur A1200), IM 2025 semble débarquer avec quelques années de retard. Le jeu en lui-même reste intéressant et particulièrement retors, mais il est difficile, en 1994, d'accepter une telle réalisation sur Amiga (alors vous vous imaginez en 2025...). À réserver aux plus nostalgiques d'entre vous... Pinky

SUR AMIGA 500/1200
EDITEUR MICROPROSE

60%

DRACULA



Tiré du célèbre film de Coppola, Psygnosis s'est contenté de pondre un beat'em up des plus classiques, où l'on dirige Jonathan Harker en quête de sa fiancée enlevée par le comte maléfique. Le tout se résumant à arpenter divers niveaux à la recherche de cercueils à fracasser, tout en se colletant avec moultes chauve-souris et autres rats d'égouts. La réalisation est à la hauteur du reste, c'est-à-dire très moyenne, avec des graphismes fins mais peu colorés, des animations sommaires et des bruitages succincts. Seule la musique d'introduction, oppressante, parvient à tirer son épingle du jeu.

Pinky

SUR AMIGA 500/1200
EDITEUR PSYGNOSIS

60%

SUPER METHANE BROS

Ce premier jeu de la société Apache Sofware sort simultanément sur Amiga et sur CD32. Commençons tout d'abord par les éléments différenciant les deux versions. L'introduction, d'une part : si la version disquette en est totalement dépourvue, le CD32 comprend une mini-séquence style dessin animé. D'autre part, la musique est jouée directement à partir du CD, ce qui ne peut bien entendu être le cas sur l'A500. Il est d'ailleurs intéressant de noter que si la bande sonore est excellente sur CD, elle laisse franchement à désirer sur la version micro. Mais venons en au jeu. Vous dirigez un ou deux personnages (selon que vous jouez seul ou avec un pote) qui doivent, à l'instar de Rainbow Island, tirer sur des stremons qui flottent dans l'air. Lorsque l'antagoniste se voit entouré d'une épaisse fumée, vous n'avez plus qu'à l'aspirer dans votre fusil à pompe, puis à le rejeter contre un mur. Il finit par éclater en plusieurs morceaux qui ne sont autres que des bonus qu'il vous faut ramasser. Dans le cas de deux joueurs, vous pourrez même vous balourder les ennemis entre vous. Dans les niveaux avancés, vous découvrirez que votre fusil peut servir à déplacer des objets afin de les entasser et de grimper dessus. Si tout cela s'avère très marrant cinq minutes, franchir les cent niveaux relève de l'exploit et surtout de l'ennui. Les frangins ne sont finalement pas très drôles et la programmation laisse carrément à désirer. Bon, O.K., c'est le premier jeu d'un nouvel éditeur, mais espérons quand même que le prochain sera plus heureux.

LORD CASQUE SUPER BLACK

SUR AMIGA ET CD 32
EDITEUR APACHE SOFTWARE

59%

BATTLE TOADS

Alors, ça, c'était bien la peine d'attendre tout ce temps pour voir arriver Battle Toads sur Amiga ! Il semble bien que l'on ne connaisse pas beaucoup l'Amiga chez Tradewest, l'équipe qui a "commis" la conversion micro. Sprites microscopiques affreusements laids en quatre couleurs, scrollings saccadés, maniabilité douteuse et bande son anodine. À croire que l'on m'avait fait une blague en remplaçant subrepticement l'A500 par un CPC 464 ! Il s'agit juste de l'un des Beat 'em up les plus épouvantables que j'aie vu sur Amiga cette année. Au secours ! Pinky



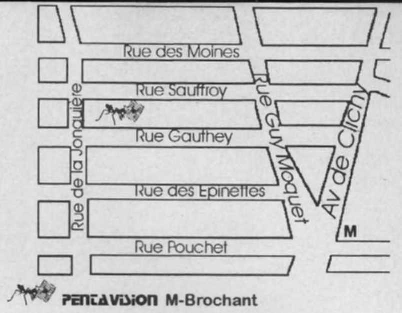
SUR AMIGA 500/1200
EDITEUR MINDSCAPE

15%

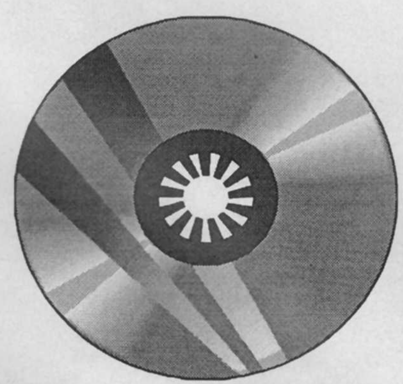
A MOURIR DE RIRE

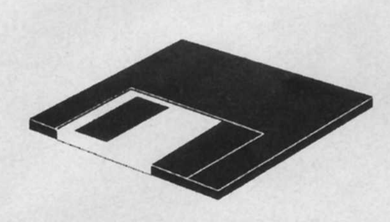
PENTAVISION

59, rue Sauffroy 75017 PARIS
Tél. 42.28.81.80 / Fax : 42.28.81.40
Ouvert de 9 h à 19 h du lundi au samedi



Beneath a Steal sky	349 F	Lands of Lore	349 F	Shadow Caster	395 F
Chaos Continuum	249 F	Quantum Gate	449 F	Phantasmagoria	379 F
Conspiracy	364 F	Hand of Fate	399 F	Strike Commander	349 F
Critical Path	389 F	Lord of the Ring	379 F	Syndicate Plus	399 F
Cyberace	350 F	Morphman	329 F	UFO	280 F
Daemonsgate	299 F	Megarace	250 F	Ultima VIII Pagan	399 F
Gabriel Knight	349 F	Microcosm	339 F	TFX	320 F
Hell Cabe	499 F	Myst Wind	429 F	Wolfpack	279 F
Inca II	339 F	Police Quest IV	349 F	Tornado + Data	399 F
Iron Helix	280 F	Outpost	399 F	Johnny Rock	399 F
Great Naval Battles II	369 F	Rebel Assault	320 F	The Horde	389 F





Arena	370 F	Indy Car racer	285 F	Star strek Judg.R	299 F
Beneath a steal sky	299 F	Lands of Lore VF	290 F	Super Ski III	234 F
Bloodnet	339 F	Larry 6 VF	299 F	Strike Cdr + SAP	299 F
Doom	329 F	OM Football	238 F	Subwar 2050	299 F
Cyberace	369 F	Pacific Strike	337 F	Syndicate	299 F
Day of Tentacle	369 F	Pacific Strike SAP	139 F	Syndicate data	149 F
F14 Fleet Defender	335 F	Police Quest IV	299 F	Terminator Ramp	299 F
Formula One GP	290 F	Privateer Right. fire	149 F	TFX	299 F
Hand of Fate	299 F	Quest for Glory IV	299 F	The Settlers	299 F
In Extremis	299 F	Sam & Max VF	299 F	Ultima VIII Pagan VF	339 F
Great Naval Battles II	215 F	Sim City 2000	299 F	Ultima VIII SAP	159 F

486 DX 2/66 VLB
8895 F

Boitier mini tour
Ctrl VLB 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768 VLB
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur 486 DX 2/66 support ZIF
Clavier 102 touches
Floppy 3 1/2
Souris comp. Microsoft

MULTIMEDIA 486 DX 33 VLB
9725 F

Boitier Multimedia
CD-Rom Double Vitesse
SB PRO Value
Ctrl VLB 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768 VLB
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur 486 DX 33 support ZIF
Clavier 102 touches
Floppy 3 1/2
Souris comp. Microsoft
Joystick
CD-Rebel Assault

386 DX 40
5900 F

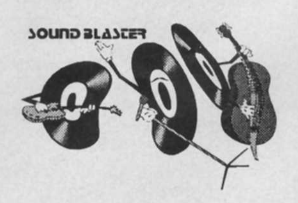
Boitier mini tour
Ctrl ISA 2 Séries 1//
Moniteur SVGA 1024*768
Carte SVGA 1024*768
Disque dur 210 Mo
4 Mo SIMMS
Processeur 386 DX 40
Clavier 102 touches
Floppy 3 1/2
Souris comp. Microsoft



Thrustmaster	549 F
Weapon Control System MKII	799 F
Joypad	125 F
Joystick CH Mach III	255 F
Disquette 3 1/2 HD avec marque	79 F
Disquette 3 1/2 HD Neutre	50 F
Enceintes CS 550 4 W	270 F
Enceintes SBS 300 10 W	825 F
Micro-casque	269 F
Discovery CD	2890 F



Version 2.0 DELUXE	499 F
MAXI SOUND SOLUTION 2.0	670 F
Version PRO VALUE	590 F
MAXI SON SOLUTION PRO	890 F
Version 16 VALUE	790 F
Version 16 MULTI-CD	1066 F
Version 16 ASP MULTI-CD	1380 F
Version 16 SCSI-2	1280 F
Version 16 ASP SCSI-2	1590 F
Version AWE 32 ASP	2100 F
CD-ROM PANASONIC Double Vitesse	1570 F



Tous nos PC sont garantis 2 ans
pièces et main-d'oeuvre retour atelier
Hot-line technique à votre disposition.
Rack extractible en option 150 F



PENTAVISION
Vente par correspondance, commande sur papier libre au :
59, rue Sauffroy - 75017 Paris
Mode de règlement : Chèque / Mandat postal / CB sur place
Frais de port : Colissimo : 30 Frs/jeu - 40 Frs à partir de 2 jeux.

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modification sans préavis. Sauf erreur typographique.

GRAND CONCOURS

COMPAQ joystick

A GAGNER :

• 3 PC COMPAQ
• 7 LECTEURS CD-ROM COMPAQ

REGLEMENT DU CONCOURS COMPAQ/JOYSTICK

Article 1

La société HACHETTE DISNEY PRESSE dont le siège social est situé au 10, rue Thierry Le Luron à Levallois–Perret, organise dans le magazine JOYSTICK N° 51, avec la participation de la société COMPAQ, un grand jeu concours.

Article 2

Ce concours est ouvert gratuitement et sans obligation d'achat à toute personne de la Communauté Economique Européenne et de Suisse, à l'exclusion du personnel de HACHETTE DISNEY PRESSE, de COMPAQ, de celui des entreprises participant à la fabrication du journal (composition, photogravure, imprimerie, etc.), **et de leur famille.**

Article 3

Les participants doivent reporter leurs réponses soit sur le bon-à-découper présent dans le magazine, soit sur carte postale, soit sur papier blanc.
Les réponses devront arriver affranchies à l'adresse suivante :
JOYSTICK – Concours JOYSTICK/COMPAQ – 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

Article 4

Pour être prises en considération, les réponses doivent nous parvenir par la Poste au plus tard le jeudi 25 août 1994 minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Seront éliminés d'office :
– les envois non affranchis
– les réponses illisibles, râturées, surchargées, incomplètes
– les réponses arrivant après la date limite indiquée au paragraphe précédent.

Article 5

Parmi tous les bulletins portant les bonnes réponses, il sera procédé à un tirage au sort de 10 bulletins réponses. Ces dix bulletins seront déclarés gagnants, l'ordre du tirage au sort déterminant l'ordre d'attribution des prix. La liste des gagnants sera publiée dans JOYSTICK N° 53 paraissant le 29 septembre 1994.

Article 6

Ce concours est doté de 10 prix se répartissant de la façon suivante :
– un ordinateur COMPAQ Presario CDS 633 comme premier prix
– un ordinateur COMPAQ Presario 433 comme second et troisième prix
– un lecteur CD–ROM COMPAQ à partir du quatrième prix jusqu'au dixième.

Article 7

Le règlement complet du concours est déposé chez la SCP Martin–Bruneel, huissiers de justice à 10101 Romilly–sur–Seine, 2, rue de la Paix.
Il sera mis à la disposition de ceux qui en feront la demande par lettre affranchie expédiée à l'adresse indiquée à l'article 3 du présent règlement.

Article 8

Le fait de participer au concours entraîne l'acceptation sans réserves du règlement. Il engage également les participants à s'interdire toute réclamation, notamment pour réponse parvenue après la date limite mentionnée à l'article 4, et ce quelle que soit la cause de ce retard. Toute difficulté qui pourrait survenir de l'application ou de l'interprétation du présent règlement, ou qui ne serait pas prévue par celui–ci sera tranchée en dernier ressort par les organisateurs.

Article 9

Les organisateurs se réservent le droit de modifier, d'interrompre, d'annuler ou de reporter ce concours à tout moment, sans que cette décision puisse donner lieu à une quelconque réclamation ou à un quelconque dédommagement.

QUESTIONS

1- Le slogan de Compaq est :
A : Compaq... les ordinateurs à vivre.
B : Compaq... encore.
C : Compaq... à suivre.

2- En tant que client Compaq, vous pouvez appeler Compaq en cas de problème :
A : Du lundi au vendredi de 8 H à 17 H.
B : Du lundi au samedi de 7 H à 20 H.
C : 7 jours sur 7, 24 H sur 24.

3- Les ordinateurs Presario sont garantis :
A : 1 an.
B : 2 ans.
C : 3 ans.

Question subsidiaire :

Inventez un slogan qui corresponde le mieux à la gamme Compaq Presario.



LES LOTS

1er PRIX : UN ORDINATEUR MULTIMEDIA COMPAQ PRESARIO CDS 633, processeur 486 SX à 33 MHz, garanti 3 ans, disque dur 200 Mo, livré avec logiciels pré-installés : MS DOS 6, Microsoft Windows 3.1, Tabworks, Works pour Windows, Flight Simulator 5.0 et 3 titres CD-ROM de Microsoft.

2e et 3e PRIX : UN ORDINATEUR COMPAQ PRESARIO 433, processeur 486 SX à 33 MHz, garanti 3 ans, Disque dur 200 Mo, logiciels pré-installés : MS DOS 6, Microsoft Windows 3.1, Tabworks, Works pour Windows.

4e au 10e PRIX : UN LECTEUR CD-ROM COMPAQ bi-vitesse à chargement direct.

BULLETIN REPONSE À COMPLETER ET À RENVOYER À
CONCOURS JOYSTICK COMPAQ - 10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....CODE POSTAL : .... VILLE : ....

RÉPONSE 1 : A B C RÉPONSE 2 : A B C RÉPONSE 3 : A B C

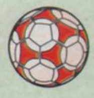
(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse).

Réponse question subsidiaire : ....

Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....Quelle marque ?.............................. AGE : ....



JOYSTICK'94 Le match au sommet !

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Ici la rédaction de Joystick en direct... enfin, en très léger différé... bon d'accord, nous avons dû quelque peu décaler la retransmission, le temps de vous passer quelques écrans publicitaires, pas grand chose, quelques semaines au plus... En tout cas, bienvenue au stade Thierry-le-Luron, où va se dérouler, dans un instant, le premier championnat du monde des jeux de football sur ordinateur. Pour cette première édition, les concurrents sont venus nombreux dans l'espoir de glaner quelques lauriers, et très accessoirement, plein de brouzoufs. Le match promet donc d'être serré, et le niveau de la compétition très élevé, pour notre plus grand plaisir ! Pour vous présenter les principaux candidats à la victoire, nous avons invité sur ce plateau l'une des plus grandes spécialistes de cette discipline, j'ai nommé Elizabeth-Amangée du Fuin ! Alors, Elizabeth-Amangée, quels sont vos pronostics ?"

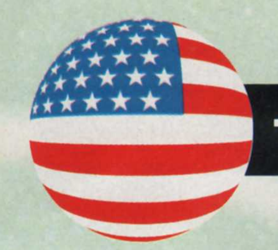
- "Eh bien, mon cher Pinky, bien malin en réalité qui pourrait dire ce qui va se passer, la plupart des concurrents étant arrivés avec de solides envelop... pardon, de solides arguments. Parmi les principaux favoris, on dénombrait FIFA Soccer, déjà détenteur de la Megadrive Cup, qui aurait bien pu s'adjuger le titre envié de simulation footballistique ultime sur micros.





Cependant, en raison d'une blessure contractée à l'entraînement (double fracture du cylindre 15 de la disquette) quelques jours à peine avant le début de la compétition, il ne pourra être des nôtres aujourd'hui ! On passe donc à Sensible Soccer International Edition, vainqueur du challenge Amiga. Sensible représente lui aussi une valeur sûre, mais il se murmure que l'équipe est un tant soit peu vieillissante, et éprouve du mal à se renouveler face à des adversaires qui connaissent maintenant ses schémas tactiques par cœur. Champion du monde toutes catégories durant de longues années, Kick Off 3 n'est sûrement pas un concurrent à négliger, mais il y a déjà bien longtemps qu'il a été déchu de son titre, et la perte de son attaquant vedette, Dino Dini, transféré au Virgin Athletic Club durant l'intersaison, risque de lui causer un sérieux préjudice. Au chapitre des challengers, les concurrents se bousculent également au portillon dans l'espoir de rivaliser avec les principaux favoris. World Cup' 94, détenteur de la licence officielle, pourra sans doute compter, pour faire la différence, sur sa complexité et son exhaustivité tactique, ainsi que sur un nombre d'options des plus impressionnant. Empire Soccer' 94, le nouveau venu, constitue quant à lui l'une des principales interrogations de cette épreuve, peu d'informations ayant filtré concernant la composition de l'équipe ainsi que ses atouts et lacunes. Enfin, terminons ce petit tour d'horizon en lançant un grand cocorico, puisque les petits Français seront présents au rendez-vous (si on nous avait dit cela il y a deux ans... on aurait signé tout de suite !) avec Planète Football, et pas pour faire de la figuration ! Les Français devraient s'appuyer sur un trio d'attaque (David Troidémapé - Eric Fluidité - Jean-Pierre Rapidité) des plus percutants pour venir semer la pagaille dans les défenses adverses. Les débats sont donc très ouverts, et les prévisions difficiles à établir, surtout lorsqu'elles concernent l'avenir, avenir incertain s'il en est, mon cher Pinky."

- "Eh bien, merci beaucoup pour toutes ces précisions, Elizabeth-Amangée. Afin de faciliter votre compréhension, peut-être serait-il bon de vous rappeler les règles de ce championnat. Chacune des caractéristiques des logiciels (graphismes, animations, bruitages...) fait l'objet individuellement d'un match entre tous les compétiteurs. Le meilleur d'entre eux dans ce domaine se voit attribuer six points, le second cinq points, le troisième quatre, et ainsi de suite jusqu'à la lanterne rouge qui n'est créditée que d'un seul point. Au terme de chaque match, un récapitulatif des positions hiérarchiques de chacun sera effectué, et le classement à l'issue du sixième match sacrera le grand vainqueur du challenge. Voilà, l'heure est à présent venue de laisser la place aux sportifs et de siffler le coup d'envoi de ce premier championnat du monde des jeux de football sur ordinateur.
Et que le meilleur gagne, surtout s'il est Français !"

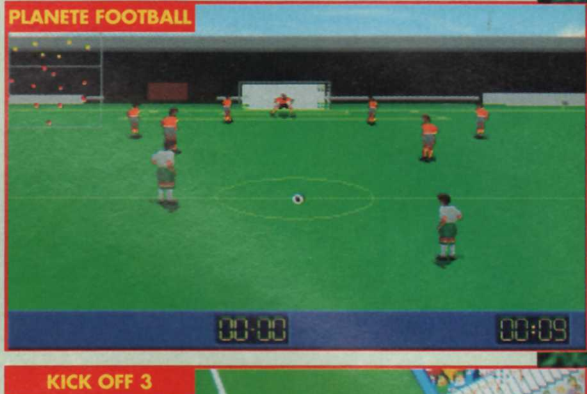


1ERE JOURNÉE : LES GRAPHISMES

Ouvrons les débats avec un facteur très important s'il en est, le graphisme. C'est lui qui conditionne pour une large part le plaisir du jeu et donne envie de poursuivre ou non la partie. Deux tendances très nettes se dégagent dans ce domaine, les logiciels ayant choisi une représentation large du terrain, avec de tout petits sprites pour représenter les joueurs, et ceux adoptant des plans de caméras plus serrés, au détriment d'une bonne vision du jeu. Bien évidemment, les premiers sont un peu pénalisés sur un plan esthétique par rapport aux seconds, car il est bien difficile de réaliser de superbes sprites à l'aide de quelques pixels seulement. C'est pourquoi les Sierra Soccer, Sensible Soccer International Edition, et World Cup' 94 ne peuvent rivaliser dans ce secteur avec leurs concurrents. Sans contestation possible, le plus beau de tous les softs de cette sélection est Planète Football. Entièrement réalisé en 3D, ce dernier zoome constamment sur le joueur en possession du ballon, tandis que ses coéquipiers et adversaires au second plan sont moins détaillés. Point fort de Planète Football, les sprites des joueurs sont très finement dessinés, avec un luxe de détails très agréable. Le terrain, quant à lui, bénéficie d'un mapping là aussi très réussi. En seconde position vient Kick Off 3, grâce à une représentation "comme à la télé", c'est-à-dire en vue en coupe, le terrain défilant en un scrolling horizontal. Dans la catégorie "sprites microscopiques", c'est World Cup' 94 qui l'emporte assez nettement, les maillots des joueurs font preuve d'un nombre de détails impressionnant pour de si petits personnages. Même les écussons sont représentés sur la poitrine des joueurs ! Suivent ensuite Sensible Soccer, puis Sierra Soccer. Le cas d'Empire Soccer est un peu différent, puisque ce dernier réussit l'exploit d'être en vue proche du terrain – avec de larges sprites donc – et pourtant à être atrocement laid ! La raison en est simple : c'est l'angle de vue utilisé à la verticale du terrain, qui donne cet aspect étrange aux joueurs dont on ne distingue que la tête et les épaules.

CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA PREMIERE JOURNÉE

1 : Planète Football, 6 pts -
2 : Kick Off 3, 5 pts -
3 : World Cup' 94, 4 pts -
4 : Sensible Soccer IE, 3 pts -
5 : Sierra Soccer, 2 pts -
6 : Empire Soccer, 1 pt.


PLANETE FOOTBALL


KICK OFF 3


WORLD CUP'94


SENSIBLE SOCCER


SIERRA SOCCER

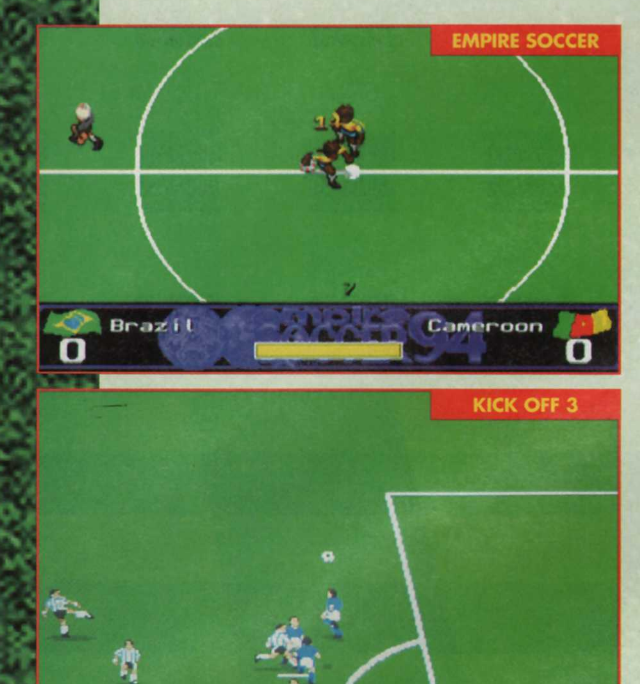


2EME JOURNÉE : L'ANIMATION

Dans cette catégorie sont jugés à la fois la qualité de l'animation des joueurs ainsi que sa variété, et la rapidité et la fluidité des divers scrollings présents. Encore une fois, c'est Planète Football qui sort vainqueur du challenge sans aucune difficulté, grâce avant tout à son scrolling 3D de grande qualité. Même sur un 386 "classique", à condition qu'il soit pourvu d'une bonne carte vidéo, le jeu conserve toute sa rapidité et sa fluidité. De plus, les animations des joueurs, lorsqu'ils courent, tirent ou effectuent des retournés acrobatiques, sont elles aussi excellentes, très bien décomposées. Sensible Soccer IE vient en deuxème position, avec son scrolling multidirectionnel impeccable et son animation qui ne ralentit jamais, même lorsqu'une quinzaine de sprites sont simultanément présents à l'écran. À l'inverse, si Sierra Soccer bénéficie lui aussi d'un bon scrolling, il faut bien constater que des ralentissements se produisent de temps à autres, lorsque trop de joueurs gravitent autour du ballon. Kick Off 3 souffre des légères saccades qui affectent son scrolling, et n'occupe par conséquent que la quatrième position. Quant à celui (le scrolling) de World Cup' 94, il a la fâcheuse tendance à ne pas parvenir à suivre la balle lorsque vous effectuez de longues et puissantes transversales. Conséquence directe, le temps qu'il rattrape cette dernière, il se passe une à deux secondes durant lesquelles vous ne savez pas ni où elle se trouve, ni qui est en sa possession. Agaçant ! Enfin, la cuillère de bois revient à nouveau à Empire Soccer, dont la poussivité n'a d'égal que la capacité à

CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA DEUXIEME JOURNÉE

1 : Planète Football, 12 pts -
2 : Kick Off 3 & Sensible Soccer IE, 8 pts -
4 : Sierra Soccer & World Cup' 94, 6 pts -
6 : Empire Soccer, 2 pts.



EMPIRE SOCCER

KICK OFF 3



WORLD CUP'94



3EME JOURNÉE : LES BRUITAGES



PLANETE FOOTBALL

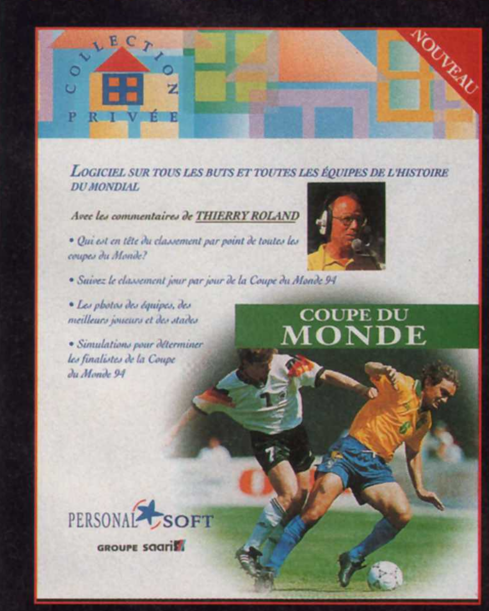
On ne dira jamais assez combien une bonne ambiance sonore, pleine de chants et d'acclamations, peut plonger le joueur dans l'ambiance et renforcer son impression de participer à un vrai match de football. Les musiques accompagnant les menus entre lesdits matches ayant en revanche peu d'importance, il n'en a pas été tenu compte pour établir le classement qui suit. Grand vainqueur de la catégorie, Sensible Soccer IE allie à merveille les chants de supporters, très variés, et les diverses acclamations ou exclamations de dépit (lorsqu'un tir échoue sur le poteau, par exemple) du public. On s'y croirait ! Sierra Soccer, bien que convaincant à cet égard, ne dispose pas de ces petits artifices ; il ne peut donc que prendre la deuxième position. Planète Football est dans ce domaine assez classique, sans tares majeures ni trouvailles géniales. On entre alors dans la catégorie des softs dont les bruitages sont mal réalisés, voire pénibles. Kick Off 3, par exemple, ne dispose que d'une seule digitalisation d'une ou deux secondes qui tourne en boucle, jusqu'à ce que le joueur, excédé, ne désactive cette option (deux ou trois minutes suffisent généralement). Enfin, pire que tout, les bruitages d'Empire Soccer ne ressemblent même pas aux cris d'une foule, rappelant plutôt le bruit d'une personne occupée à souffler de toutes ses forces dans un microphone. Affreux, affreux ! À noter que la version de World Cup' 94 qui nous est parvenue ne disposait pas encore de sons, il nous est donc impossible de la noter.

CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA TROISIEME JOURNÉE

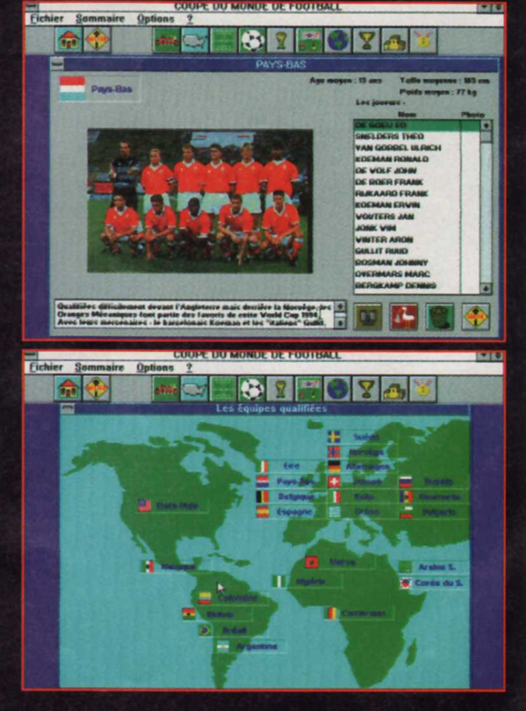
1 : Planète Football, 16 pts -
2 : Sensible Soccer IE, 14 pts -
3 : Kick Off 3 & Sierra Soccer, 11 pts -
5 : World Cup' 94, 6 pts -
6 : Empire Soccer, 4 pts

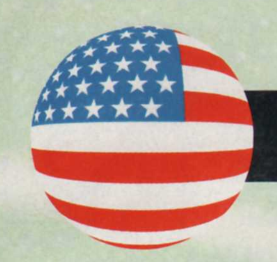
Avant de poursuivre par la quatrième journée de cette passionnante compétition, laissons passer un page de publicité.

LA COUPE DU MONDE



Pour les plus acharnés des fanatiques de football, Personal Soft sort ce mois-ci une version de son "Championnats de foot" spéciale "Coupe du Monde". Gigantesque base de données, "Coupe du Monde" comprend des statistiques sur toutes les précédentes éditions de l'événement sportif le plus important de la planète, ainsi que des fiches détaillées sur chacune des équipes qualifiées pour USA1994. Au fil des matches, vous pourrez entrer les scores ainsi que les noms des buteurs, le logiciel se chargeant alors de calculer les positions respectives de chacun au sein des poules, ainsi qu'un classement des meilleurs buteurs. Le tout est saupoudré des commentaires de Thierry Roland, qui réussit l'exploit de ne pas dire une seule fois "Ils ne passeront pas leurs vacances ensemble", "Il n'a pas fait le voyage pour rien", ni même "C'est la réponse du berger à la bergère". Certes, il ne s'agit absolument pas là d'un jeu, mais pour les malades de football tel que moi, c'est génial !





4EME JOURNÉE : LE RÉALISME

Pour cette journée, nous nous sommes attachés à jauger le degré de réalisme d'une partie. Autrement dit, a-t-on l'impression d'assister à une retransmission télévisée lorsque l'on regarde un match, ou bien les joueurs effectuent-ils avec aisance des tirs de 80 mètres ? Sensible Soccer IE et World Cup' 94 remportent la palme exæquo, grâce aux proportions, particulièrement bien étudiées, des joueurs par rapport au terrain et aux buts. Ça n'a l'air de rien, mais c'est pourtant beaucoup plus rare qu'il n'y paraît. Planète Football, malgré son aspect visuel très réussi, souffre hélas de quelques incohérences à ce niveau, les tirs sont bien trop puissants et franchissent des distances quelque peu exagérées. De plus, il est impossible de dribbler un adversaire géré par l'ordinateur, celui-ci vous suit comme votre ombre et répète les même gestes que vous, quoi que vous fassiez. Kick off 3 est le contre-exemple parfait de Sensible Soccer et World Cup' 94. Le terrain y est ridiculement petit par rapport à la taille des joueurs, sans parler des buts, qui rappellent plus des cages de handball qu'autre chose. Sierra Soccer, lui, est affligé d'une tare en rapport direct avec son système de gestion des passes. En effet, un simple appui sur le bouton feu permet de faire une passe si l'un de vos coéquipiers se trouve entre vous et le gardien adverse, ou un tir si ce n'est pas le cas. Du coup, toutes les actions se ressemblent trop, une série de passes jusqu'à l'avant-centre, et il n'arrive pratiquement jamais que vous puissiez déclencher un tir de loin ! Nouveau naufrage dans le domaine du réalisme pour Empire Soccer, qui cumule adroitement terrain trop petit et gestion des passes très aléatoire. Désolé !



SIERRA SOCCER



CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA QUATRIÈME JOURNÉE

1 : Planète Football & Sensible Soccer IE, 20 pts -
3 : Kick Off 3, 14 pts -
4 : Sierra Soccer, 13 pts -
5 : World Cup' 94, 12 pts -
6 : Empire Soccer, 5 pts.


SENSIBLE SOCCER



KICK OFF 3

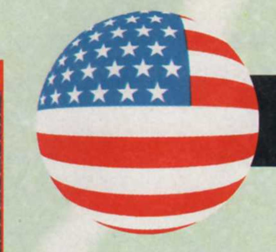


EMPIRE SOCCER



PLANETE FOOTBALL


EMPIRE SOCCER



5EME JOURNÉE : LES OPTIONS

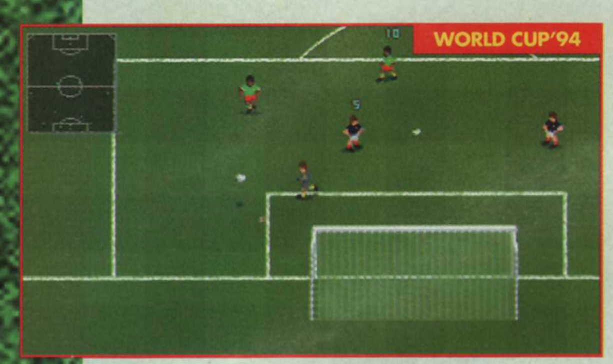
En dépit des apparences, c'est là un facteur très important, notamment pour la durée de vie du logiciel. Est-il possible de disputer différentes compétitions ? De redessiner les maillots des équipes ? Que peut-on paramétrer ? En ce qui concerne les options, il sera sans doute très, très difficile de battre World Cup' 94. Tout, mais alors là, absolument tout, est intégralement paramétrable. Des parements sur les manches des maillots à la couleur de l'écusson sur la poitrine des joueurs, tout peut être édité, puis sauvegardé. Le mode de contrôle de la balle est également réglable, mais le plus impressionnant concerne les tactiques qu'emploieront vos équipes durant les matches. Il est possible de définir ainsi individuellement le placement de chaque joueur en fonction des positions de la balle sur le terrain, et même de se fabriquer des combinaisons pour tirer les coups francs ! Il existe encore de nombreuses autres possibilités de paramétrage dans WC' 94, mais leur énumération exhaustive prendrait à elle seule la totalité de la place allouée à ce dossier. Chapeau ! Dans une moindre mesure, Sensible Soccer est également assez complet, puisqu'il est possible, là aussi, d'éditer chacun des joueurs qui composent les formations en présence afin de "réactualiser" les softs. Tous les genres de compétitions possibles et imaginables vous sont proposées, de la Coupe

du Monde (ce qui est bien le moins) au Championnat d'Europe des Nations en passant par toute une foule de coupes et championnats paramétrables à souhait. Les autres logiciels de cette sélection font un peu figure de parent pauvre à côté des monstres de souplesse que sont WC' 94 et Sensible Soccer, en dehors peut-être de Kick Off 3 qui inclut de nombreuses compétitions et permet de paramétrer le niveau de difficulté. Suivent donc Planète Football, pour l'évolutivité des caractéristiques des joueurs au cours de la partie, puis Sierra Soccer et Empire Soccer.

CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA CINQUIÈME JOURNÉE

1 : Sensible Soccer IE, 25 pts - 2 : Planète Football, 23 pts - 3 : Kick Off 3 & World Cup' 94, 18 pts - 5 : Sierra Soccer, 15 pts - 6 : Empire Soccer, 6 pts.







6EME JOURNÉE : LA JOUABILITÉ

Voilà, nous sommes à présent dans la dernière ligne droite avec ce qui reste sans doute l'élément le plus important dans la réussite d'une simulation de football. La notion de "jouabilité" inclut de nombreux facteurs comme le temps de réaction des sprites à l'écran lorsque vous imprimez une direction au joystick, la fluidité avec laquelle se déroule l'action (une animation saccadée engendre une moins bonne compréhension de ce qui se passe à l'écran), et surtout l'aisance de prise en main du logiciel et l'ergonomie du système de contrôle. Il nous fallait ici, comme lors des cinq premières journées, établir une hiérarchie, mais sachez cependant qu'en dehors d'une exception (devinez laquelle !), tous les jeux traités ici ont en commun leur extrême jouabilité. C'est au fond assez logique, puisqu'il s'agit là du secret de la réussite d'un jeu de foot, mais il vous faut en tenir compte. Une place de troisième, par exemple, attribuée à un logiciel dans ce domaine, n'indique pas que sa jouabilité est exécrable, mais seulement qu'elle est en-deçà de celle des softs qui la précèdent. Depuis maintenant près de deux ans, Sensible Soccer règne en maître sur les simulations de football grâce en particulier à sa jouabilité optimale. Même si cette nouvelle version du hit de Sensible Software renouvelle très peu le logiciel (voir encadré), il résiste malgré tout encore et toujours à la concurrence et s'adjoint une nouvelle fois le premier prix dans ce secteur. World Cup' 94 marche juste derrière, notamment grâce à un système de paramétrage de la difficulté intelligent (il est possible de choisir dans quelle mesure le ballon vous "colle" aux pieds, augmentant ou diminuant ainsi la facilité avec laquelle vous pouvez opérer des changements de direction balle au pied) et arrive donc en seconde place. D'un accès autrefois extrêmement ardu (sur les deux premières moutures), Kick Off s'est très nettement amélioré au fil du temps, ainsi que vient le démontrer ce troisième volet. En adoptant une vue de profil, en "coupe", Kick Off a acquis une bien plus grande facilité de prise en main, plus proche du jeu d'arcade de café que de "l'authentique" Kick Off, décevant ainsi les puristes de la série en même tant qu'il s'ouvre un plus grand marché potentiel. Sierra Soccer est lui aussi excellent sur le plan de la prise en main, tous les contrôles venant pratiquement d'instinct au joueur débutant. J'ai beaucoup apprécié la gestion des têtes en particulier, puisqu'un simple appui sur le bouton "feu" (lorsque le ballon est aérien) permet au joueur de votre équipe le plus proche de se diriger automatiquement vers le ballon. Seul le timing de votre geste est primordial. Dès lors, il vous est possible de vous concentrer uniquement sur la direction que vous allez donner au ballon et ainsi de réussir de jolies têtes croisées ou décroisées ou encore d'opérer de subtiles déviations. En dépit d'une animation particulièrement fluide et d'un temps de réaction proche du zéro absolu, Planète Football est un peu desservi par la difficulté qu'éprouve le joueur pour estimer les trajectoires de la balle. Comme votre adversaire, lorsqu'il est géré par l'ordinateur, ne connaît pas ce genre d'état d'âme, la difficulté du soft s'en trouve un peu trop rehaussée à mon goût. Enfin, le malheureux Empire Soccer ne dispose — hélas pour lui — pas de suffisamment de vélocité dans l'animation pour retenir très longtemps l'attention du joueur. Certes, les contrôles sont aisés à maîtriser (un bouton pour tirer, un autre pour tackler, et basta !), mais il me semble que Graftgold a quelque peu confondu en la matière simplicité et simplisme. C'est pourquoi il ferme à nouveau, et pour la dernière fois, la marche !

LE CLASSEMENT FINAL

1 : Sensible Soccer IE, 31 pts - 2 : Planète Football, 25 pts - 3 : World Cup' 94, 23 pts - 4 : Kick Off 3, 22 pts - 5 : Sierra Soccer, 18 pts - 6 : Empire Soccer, 7 pts.

LES NOTES

SENSIBLE SOCCER IE
AMIGA, PC, ST : 92 %
PLANETE FOOTBALL
PC, A1200, CD32 : 87 %
WORLD CUP' 94
PC, AMIGA : 85 %
KICK OFF 3
PC, PC CD-ROM, A1200, CD32: 82 %
SIERRA SOCCER
A1200 : 80 %
EMPIRE SOCCER
PC, AMIGA : 50 %.

LA FAMILLE SENSIBLE S'AGRANDIT

À voir figurer un peu partout dans ces colonnes le nom de Sensible Soccer, vous devez vous demander les raisons de sa présence, puisque nous vous disions le mois dernier que la sortie de Sensible World of Soccer était nettement retardée, jusqu'à l'automne 1994. Alors, avons-nous dépoussiéré un vieil exemplaire pour le faire figurer ici, ou s'agit-il d'un nouveau Sensible Soccer ? En réalité... un peu des deux ! En effet, si Sensible World of Soccer n'est effectivement toujours pas disponible, Renegade a jugé bon de sortir, avec beaucoup d'opportunisme, une version spéciale "Coupe du Monde". Cette dernière inclut, en plus des équipes européennes (de club et nationales) déjà présentes sur les précédentes versions, toutes les formations qui participeront à la grande fête du football ce mois-ci aux États-Unis. En dehors de cela, peu de changements interviennent sur ce Sensible Soccer International Edition, si ce n'est une jouabilité encore légèrement améliorée et la présence à l'écran d'un arbitre que l'on voit parfois mettre des cartons jaunes et rouges aux joueurs s'étant rendus coupables de fautes. Voilà qui fait tout de même assez peu de nouveautés pour un logiciel vendu aux alentours de 200 francs ! Cependant, si je n'ai pas hurlé à l'escroquerie, c'est que Renegade propose aux possesseurs des anciennes versions, de procéder à une remise à jour pour la modique somme de 8 livres sterling, soit à peu près 72 de nos francs. Pour ce faire, il vous faut envoyer un chèque ou un mandat postal de ce montant à : The Sensible Soccer Offer, Unit B3, Edison Road, St Ives Cambridgeshire, PE13 4LF
(pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?) accompagné de votre disquette (originale, de préférence !) n°1 de Sensible Soccer. Ceci est valable pour les possesseurs de toutes les versions, Amiga, PC ou ST.

SI VOUS VOULEZ SAVOIR JUSQU'OU PEUT ALLER VOTRE RADIO, ECOUTEZ



La fréquence de votre ville : 36 15 code Skyrock

STUDIO FAVRE & LHAÏK

Téléchargez...



Alone in the dark 2
des vies infinies



Dune 2
32767 crédits



UFO
les crédits illimités



MYST
90 solutions de jeux



Fissa!

Remerciements aux beta-testeurs de "Fissa!" : Looker, Byte, Cronus, Zardoz, Macintosh, JC Vignes, Harry Cover, Honor, Killergames, Lobster, Phil, Lmk123, Pustit, Burger.

... et trichez!



Deux **milliards** de dollars, ça vous dit?

- Faites votre choix parmi une sélection des meilleurs fichiers. (niveaux inédits de Doom, villes pour Sim City 2000, sceneries pour FS5, etc.)
- **Fissa!** est le téléchargement le plus rapide sur Minitel.
- Ne payez que 99 centimes par minute, au lieu de 2,19 ou 1,27 francsailleurs.
- Accès direct par le 3615 JOYSTICK*FISSA (testez-le en 3614!). Ouverture du 3615 **Fissa!** le 1er août.

Avec Fissa!, notre réputation est en jeux.

Bon de commande à retourner à :
JOYSTICK - Service Fissa!
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Chèques et mandats à l'ordre de **HDP**.
Tarifs TTC, France métropolitaine uniquement.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....

Vous commandez : (délai: 7 jours)
- ❏ **Fissa!** version PC, le soft seul : 15 francs
- ❏ **Fissa!** version PC + le câble : 65 francs

(câble PC/Minitel 25 broches femelle) (prochainement version modem)



Le mois dernier s'est déroulé, à San José, un salon dédié à la Réalité Virtuelle. Destiné aux professionnels, le VR Exhibition a permis à notre correspondant Andrew Burgess de découvrir de nombreuses applications, tant dans le domaine des loisirs que de l'industrie. Reste à créer un marché dynamique afin de concrétiser ces projets.

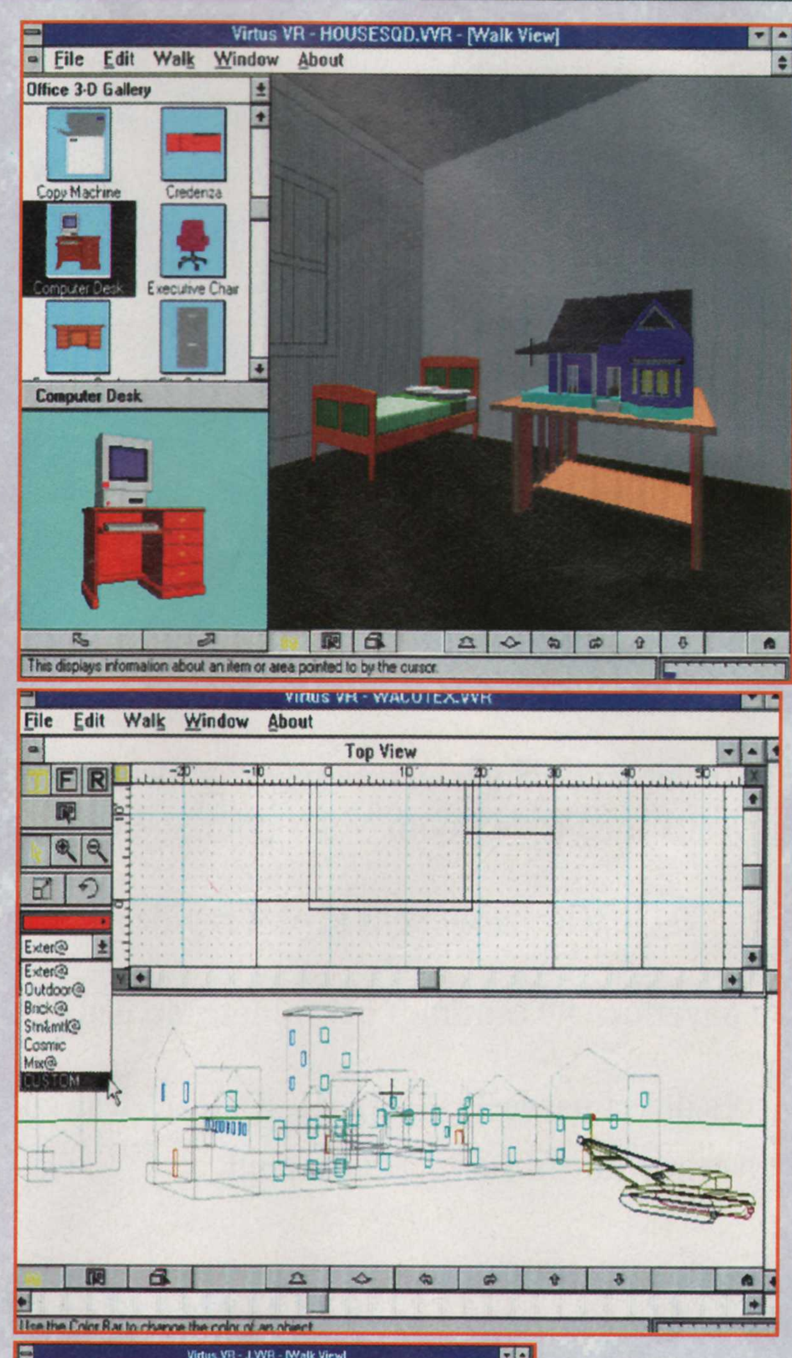
MOULINEX

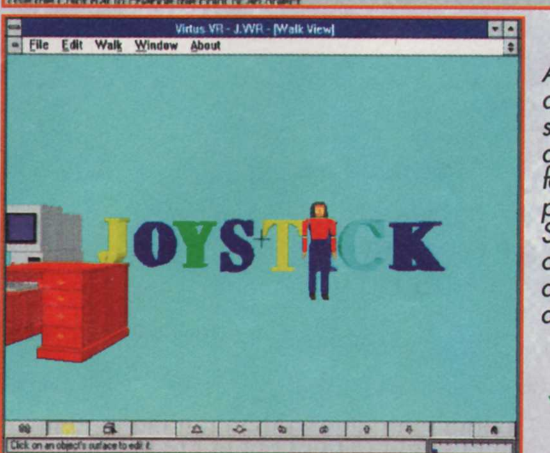
Virtus

Édité par Virtus Corporation et pour le moment non importé, Virtus VR permet de créer des mondes virtuels ou du moins prétendus tels. En fait, un monde virtuel n'est qu'un environnement 3D calculé en temps réel avec lequel on peut interagir au moyen d'une interface plus ou moins sophistiquée. Ça peut aller des touches du clavier au casque d'immersion totale en passant par la souris. Qui dit "interaction" dit "contrôle des objets 3D" et donc "gestion des collisions". Ici, rien de tel. Il apparaît donc que le logiciel Virtus VR est simplement un logiciel de 3D. Rien de restrictif à cela, mais il est toujours bon de rappeler que les éditeurs aiment souvent parer leurs produits de qualificatifs ronflants (genre "multimédia", "interactif" et depuis peu "réalité virtuelle"). Après cette mise au point, en route pour le monde fabuleux de la réalité virtu... oups ! de la 3D. De par sa simplicité et son faible prix (100 dollars), Virtus est idéal pour faire ses premières armes. Loin des coûteux logiciels professionnels de type 3D Studio, destinés à créer des images et animations 3D de qualité photographique, Virtus est cependant doté d'un grand nombre de commandes assez puissantes. Assez proche de 3D Construction Kit, de Doomark, il bénéficie d'une interface beaucoup plus intuitive que ce dernier. Nul besoin de posséder une machine de course. S'il est naturellement préférable de disposer d'un 486 DX 66 pour bénéficier d'animations fluides, un 486 33 et 4 Mo de RAM feront l'affaire. Tournant sous Windows, Virtus VR bénéficie d'une présentation tirant parti du multi-fenêtrage et des menus déroulants. Pour créer une scène 3D, on fait appel à des bibliothèques d'objets. Ces bibliothèques peuvent se trouver dans le commerce sous forme de data-disque thématiques (Alphabet 3D, Science Fiction, etc.).

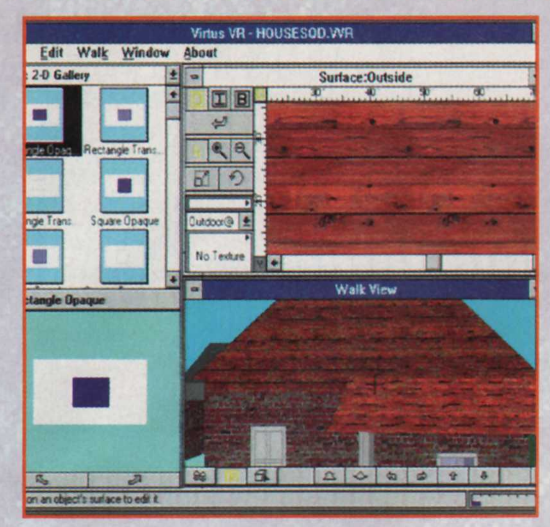
Créer un monde 3D

Bien entendu, le programme comporte aussi quelques bibliothèques. Outre les objets géométriques (coniques, pyramidaux, etc.), on trouve de quoi construire des maisons, des éléments de décors extérieurs et intérieurs ainsi que des personnages. Si on le souhaite, il est possible de créer des objets soi-même en juxtaposant divers éléments





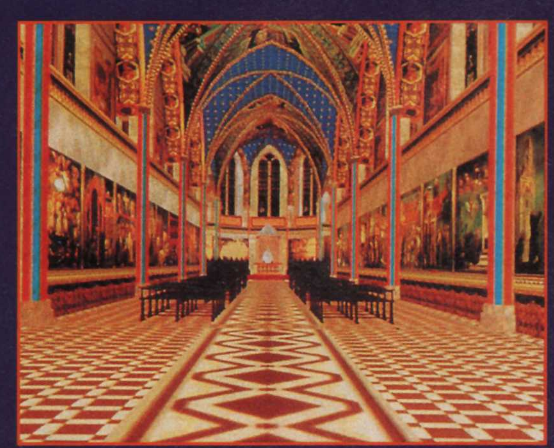
Afin d'accélérer les animations, on peut se contenter d'un affichage en fil de fer lors de la mise en place des objets. Suivant leur hiérarchie, ces derniers apparaissent de différentes couleurs.



On peut assigner une texture à la face ou à l'objet de son choix. Naturellement, l'écran de travail peut être configuré en faisant varier la taille ou le type des fenêtres.

géométriques. Mais là n'est pas la finalité de ce logiciel qui ne comporte pas de module de création d'objets à proprement parler. Avant tout, on est ici pour "fabriquer" un monde en 3D. Pour cela, après avoir délimité les frontières de celui-ci, on tire, de la fenêtre bibliothèque, l'objet de son choix afin de le poser dans la fenêtre montrant la scène vue de dessus. Afin d'améliorer l'aspect, on peut apposer à chaque face une texture (brique, bois, nuages, etc.) choisie dans la bibliothèque de textures ou bien créée de toute pièce. De plus, la palette de couleurs peut être modifiée. Lorsqu'on est content de sa création, il suffit d'appuyer sur "Record" et ensuite de cliquer sur la fenêtre 3D pour se déplacer en temps réel. À l'aide de la souris, on avance, recule, tourne, et en utilisant conjointement le bouton droit, on peut monter et descendre ou glisser sur le côté. Bref, c'est comme dans Ultima Underworld et autre Doom. Ensuite, le fait d'appuyer sur "Play" permet de repasser la scène. Bien entendu, tout cela peut se faire en mode "plein écran" ou "fenêtre", et afin d'accélérer les choses, on peut se passer des textures ou, pourquoi pas, des surfaces, afin de voir la scène en fil de fer. N'attendez pas de ce logiciel de 3D polygonal qu'il vous calcule des images dignes d'Imagina, mais si vous voulez vous familiariser avec la 3D, voilà qui devrait vous plaire. À noter que Virtus VR est livré avec une cassette vidéo de démonstration.

FRESQUE DIGITALE





La société Infobyte projette de réaliser "La Citta di Giotto", un environnement virtuel dans lequel on pourrait visiter la Basilique Saint Francis et admirer des fresques peintes par Giotto au XIVe siècle. Pour le moment, on ne sait pas encore ni où ni quand, mais on vous tiendra au courant. On peut, en revanche, vous dire que les fresques en question retracent la vie de Saint François d'Assise, mais vous serez probablement plus heureux d'apprendre que le matériel conçu pour ce voyage virtuel dispose d'une puissance de calcul de 135 mips (135 millions d'instructions par seconde, si vous préférez). Dans le genre gros chiffres, sachez également que l'affichage sera de 320 millions de pixels par seconde. Quand on pense que Michel-Ange passa la moitié de sa vie à peindre le plafond de la Chapelle Sixtine et l'autre à enlever la peinture qui avait coulé dans sa manche, ça laisse rêveur.

UN COUP DE BARRE ?



Lorsqu'en 1996, un robot radioguidé se posera sur la planète Mars, il faudra faire face à un gros problème : même dans l'espace, les ondes mettent un temps fou à circuler. Entre chaque commande, il faudra en effet attendre 80 minutes pour que le robot réagisse, et autant pour que son manipulateur puisse se rendre compte de ce qu'il a fait. Bref, impossible de piloter un engin dans de telles conditions. Du coup, la Nasa a décidé de faire appel aux techniques de réalité virtuelle pour contourner l'obstacle. Equipé de lunettes 3D Crystal Eyes, un technicien pilotera au sol un clone virtuel du robot, évoluant sur une planète virtuelle comportant les même caractéristiques que l'originale. La chose qui a été testée "pour de vrai" dans l'Antarctique, semble au point. Il est amusant de noter que la réalité virtuelle sert, dans d'autres cas, à tester des situations difficilement reproductibles, alors que dans ce cas précis, c'est la réalité "réelle" qui sert de test à la réalité virtuelle.

Rappelons que c'est la différence de paralaxe entre chaque œil qui nous permet de voir en relief. Pour voir une image en stéréo, il faut donc réussir à "tromper" le cerveau en lui faisant prendre deux images (correspondant chacune à la vision d'un œil) pour une seule. Dans cette optique (eh !), on peut utiliser des filtres de couleurs, des lunettes polarisantes ou des obturateurs ou n'importe quoi qui permettent d'envoyer à chaque œil l'image qui lui est destinée. C'est le principe de l'obturation qui est utilisé avec les lunettes Crystal Eyes. Soixante fois par seconde, chaque œil est alternativement masqué par un obscurcissement du verre, tandis que l'image qui correspond à l'autre œil est affichée à l'écran. Grâce à la persistance rétinienne, le cerveau recompose les deux images et l'on voit en relief. Un système similaire est utilisé dans l'attraction "Solido" présentée au Futuroscope de Poitiers.

TELEX

Bonne nouvelle, deux centres de loisirs virtuels Vision of Reality (voir Joystick n° 50 et 45) devraient ouvrir en Europe, l'un à Londres et l'autre à Paris. Non, on ne sait pas quand.

CONCOURS LEPINE



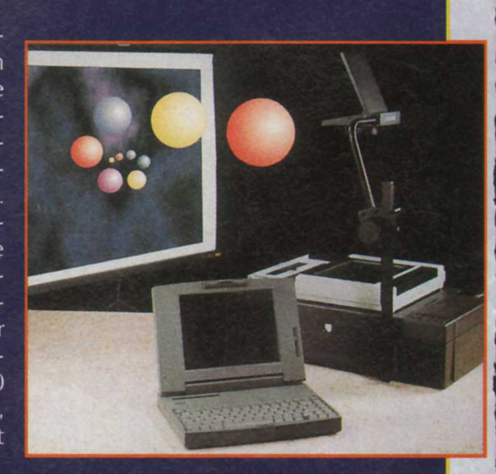
Simsalabim System fabrique le Cyberscope, un engin assez étrange mais apparemment efficace qui permet de profiter d'un affichage en relief sur PC. L'appareil, curieux hybride d'un entonnoir et d'une paire de jumelles, se fixe sur tout moniteur de 14 à 17 pouces. Compatible avec Vistapro, Superscape, Worldtoolkit, etc., le Cyberscope restitue 94 % de la luminosité de l'image.

PAF !

Loin de l'univers du jeu, le constructeur Fakespace propose divers modèles de casques d'immersion destinés à l'industrie, aux scientifiques ou à l'imagerie médicale. C'est énorme, très cher, moche comme une fraise de dentiste des années 50, et je suis jaloux : 1280 x 960 pixels en 16 millions de couleurs et stéréo, ça laisse rêveur.

PLAT

Le constructeur Vrex commercialise du matériel de visualisation en relief tirant parti de la technologie des écrans plats. Outre des tablettes de rétroprojection, on trouve dans le catalogue Vrex de superbes portables Mac et PC. Utilisant le principe de la polarisation, ces machines nécessitent que l'on soit équipé de lunettes polarisantes. Bien entendu, n'est en relief que ce qui a été prévu pour (par exemple, une séquence filmée avec le caméscope CAM 3000 du même fabricant). C'est chicos, mais ces petits monstres coûtent aux alentours de 5 000 dollars.



HONTE A NOUS



Le système Cybertron, que l'on a pu découvrir lors de la confidentielle exposition "Voyage Virtuel" réalisée par les 3 Suisses et Actuel, se fait attendre. Deux postes sont installés a Disneyland aux États-Unis, deux en Allemagne, un en République Tchèque et zéro en France. Ça devrait changer dans les mois à venir, mais les progrès sont lents...

CARIBOU !

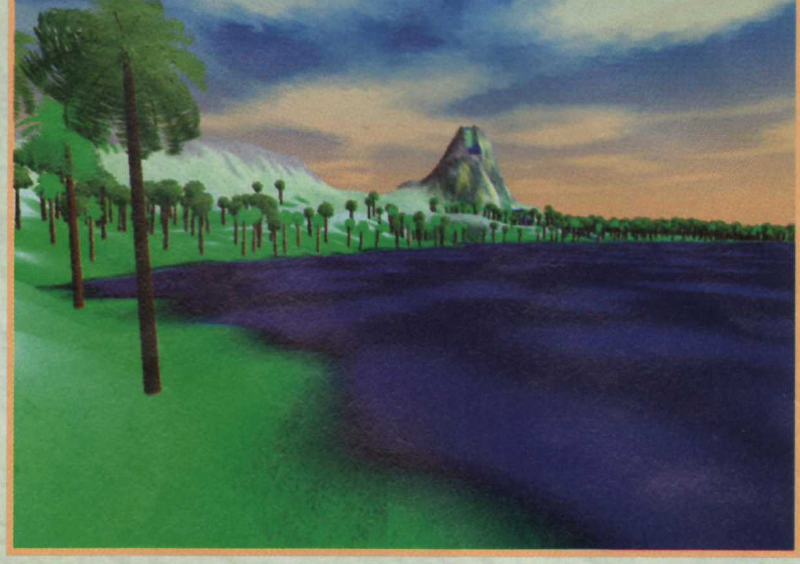
Dans le dernier numéro de Joystick, nous vous présentions la borne d'arcade de Mandala qui permet de jouer au hockey sur glace virtuel. Le voilà à nouveau avec une photo couleur plus parlante. Pour autant qu'une photo puisse parler.

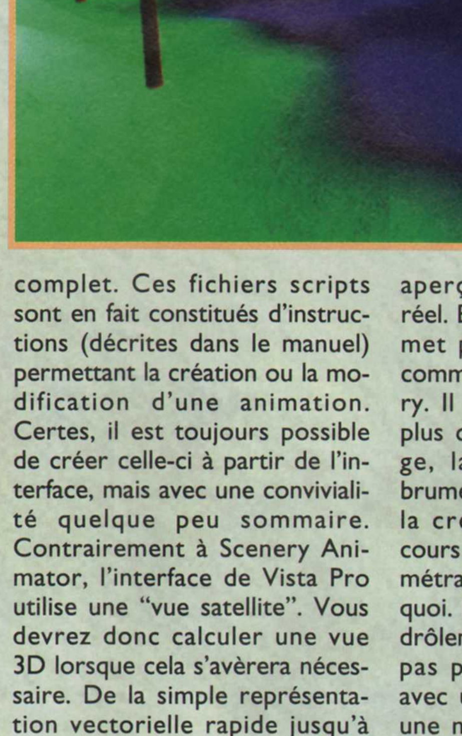
iMAGES MAGiQUES

Programme • VISTA PRO 3.0
Editeur • VISUAL MEDIA SYSTEMS
Machine : PC 386 • Prix : 390 F



Vista Pro 3.0 La gestion de la palette se fait directement à partir de Vista Pro.





Ce soft, qui en est à sa version 3.12, vient de trouver un importateur pour l'Europe. L'imposant manuel et le programme se retrouvent ainsi traduits. Tout comme son homologue sur Amiga, Vista Pro permet de générer des paysages en images fractales (voir encadré en page suivante), avec toutefois un énorme avantage: la rapidité de calcul (la réputation du PC en la matière n'est plus à faire). Côté possibilités, Vista Pro propose une multitude de fonctions incroyables. Vous pouvez ainsi générer une vue panoramique en calculant automatiquement trois vues "côte à côte" ou bien obtenir une image stéréoscopique nécessitant le port de lunettes rouge et bleu.



Là encore, le soft accepte, outre les décors générés aléatoirement, des fichiers numériques de l'Institut Géographique Américain. Vous trouverez donc sur les disquettes pas moins d'une vingtaine de lieux dont les Alpes, le Mont Saint Helens... accompagnés pour la plupart d'un script complet. Ces fichiers scripts sont en fait constitués d'instructions (décrites dans le manuel) permettant la création ou la modification d'une animation. Certes, il est toujours possible de créer celle-ci à partir de l'interface, mais avec une convivialité quelque peu sommaire. Contrairement à Scenery Animator, l'interface de Vista Pro utilise une "vue satellite". Vous devrez donc calculer une vue 3D lorsque cela s'avèrera nécessaire. De la simple représentation vectorielle rapide jusqu'à l'image de qualité photographique avec texture et tout le tralala, l'opération s'effectue le plus simplement du monde. De même, vous pourrez visualiser une animation à l'aide d'un "film" en fil de fer donnant un aperçu du résultat en temps réel. En revanche, le soft ne permet pas d'inclure des objets, comme c'est le cas dans Scenery. Il offre d'autres possibilités plus complètes comme le lissage, la gestion d'un halo de brume ou d'un épais brouillard, la création automatique des cours d'eau, des vallées, le paramétrage de la focale... la totale quoi. Et puis, c'est qu'il réfléchit drôlement le Vista Pro. Il ne fera pas pousser tel type d'arbre avec une altitude, un climat ou une nature de sol défavorable. Du grand art ! Les images pourront être calculées dans des ré-

Vista Pro 3.0 sait générer automatiquement des vues panoramiques et stéréoscopiques.



solutions allant jusqu'à 4096 x 4096, Vista Pro utilisant le disque dur comme mémoire virtuelle. Elles pourront être sauvées en TGA, BMP (24 bits), PCX... mais surtout DXF ! Cela permet leur importation au sein de programmes comme Autocad ou 3D Studio pour ne citer qu'eux. Les animations, quant à elles, seront au format FLC ou VANim (un format propriétaire). Enfin, MakePath et VistaMorph, deux programmes vendus séparément, permettent respectivement la création d'animations aux scénarios complexes et l'obtention d'effets de morphing. Le must de la fractale sur PC. À noter qu'une version CD est proposée au prix de 499 F sur CD. Outre Vista Pro, on y trouve tout plein de démos, MakePath et VistaMorph.





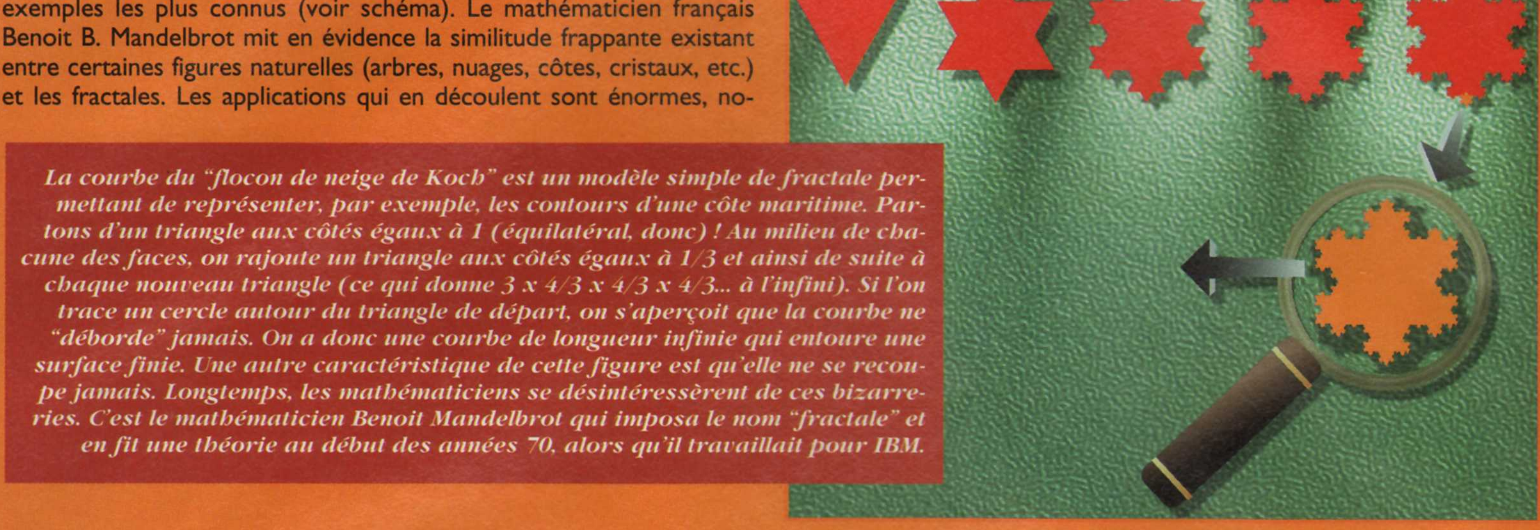




L'interface de Vista Pro 3.12 est en français.

Qu'est-ce que les images fractales ?

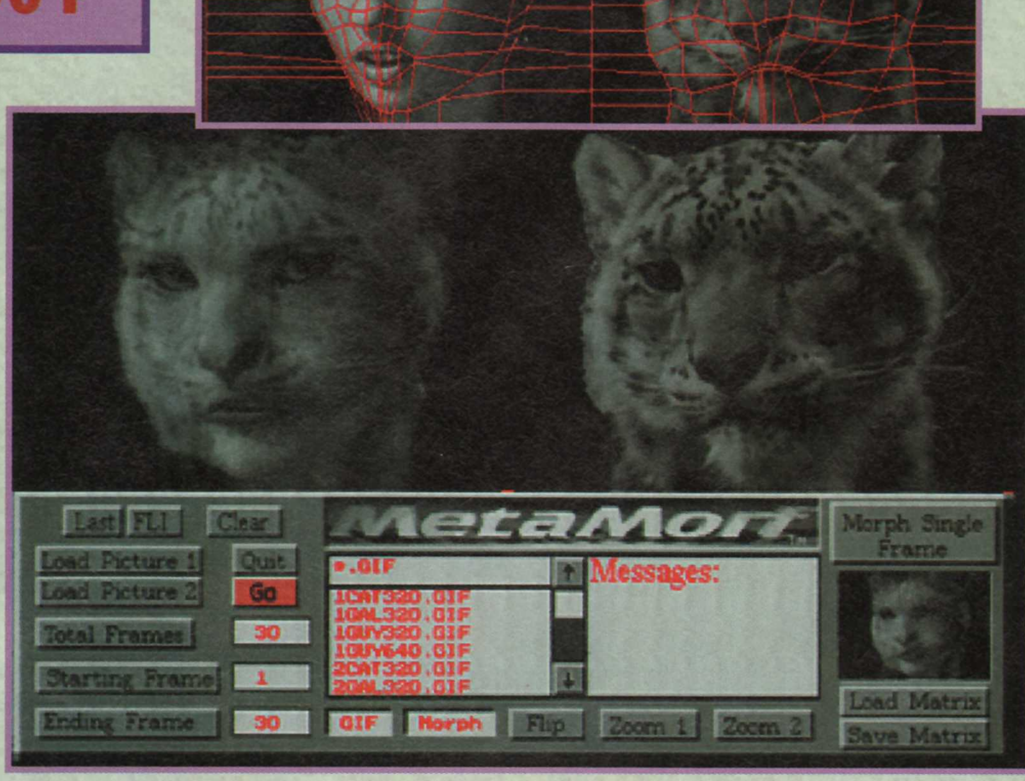
Ben ouais, au fait, c'est quoi ? Une image fractale est composée de répliques miniatures d'elle-même (NDLR : on appelle ça l'invariance d'échelle). Le flocon de neige est l'un des exemples les plus connus (voir schéma). Le mathématicien français Benoit B. Mandelbrot mit en évidence la similitude frappante existant entre certaines figures naturelles (arbres, nuages, côtes, cristaux, etc.) et les fractales. Les applications qui en découlent sont énormes, notamment au niveau de l'informatique. Il est ainsi possible de recréer toutes sortes de formes naturelles elles-mêmes constituées de formes semblables, elles-mêmes constituées... (NDLR : L'intérêt, outre le réalisme, c'est que l'on peut générer une image à partir d'une fonction mathématique, ce qui prend moins de place qu'une image précalculée. En gros, pour dessiner une dune, il suffit de dessiner un grain de sable, puis un autre, puis un autre...). Inverser ce système permet également de compresser des images. Pour cela, on analyse les contours "fractals" des images photographiques afin de les réduire à de simples formules mathématiques (NDLR : On part de la "dune" pour retrouver "le grain de sable"). Il est ainsi possible de "descendre" la taille d'une image de plusieurs mégas à une dizaine de Ko sans perte apparente de qualité. Bien mieux que le JPEG !



La courbe du "flocon de neige de Koch" est un modèle simple de fractale permettant de représenter, par exemple, les contours d'une côte maritime. Partons d'un triangle aux côtés égaux à 1 (équilatéral, donc) ! Au milieu de chacune des faces, on rajoute un triangle aux côtés égaux à 1/3 et ainsi de suite à chaque nouveau triangle (ce qui donne 3 x 4/3 x 4/3 x 4/3... à l'infini). Si l'on trace un cercle autour du triangle de départ, on s'aperçoit que la courbe ne "déborde" jamais. On a donc une courbe de longueur infinie qui entoure une surface finie. Une autre caractéristique de cette figure est qu'elle ne se recoupe jamais. Longtemps, les mathématiciens se désintéressèrent de ces bizarreries. C'est le mathématicien Benoit Mandelbrot qui imposa le nom "fractale" et en fit une théorie au début des années 70, alors qu'il travaillait pour IBM.

Titre : METAMORF
Editeur • VILLA CRESPO SOFTWARE
Machine : PC • Prix : 290 F

Le morphing, vous connaissez ? Mais si, c'est une technique qui permet de transformer une image en une autre. Au début de l'histoire du morphing, il fallait disposer de machines monstrueuses pour bénéficier d'images simples, tel le générique de Thalassa. Depuis Terminator et autres clips de Michael Jackson, des algorithmes puissants permettent de "morpher" des images couleurs avec plus ou moins de bonheur suivant la qualité du logiciel employé, mais aussi le talent de l'opérateur. Metamorf, qui tourne sous DOS, dispose d'une interface agréable à base de vecteur, contrairement aux logiciels similaires tournant sous Windows. Ces derniers utilisent généralement un système de points : à chaque point de l'image de départ, on fait correspondre un point sur l'image d'arrivée. Metamorf accepte des images de différents formats et permet d'obtenir un film du morphing au format FLI. Hélas, s'il est pratique, ce logiciel est aussi très lent.



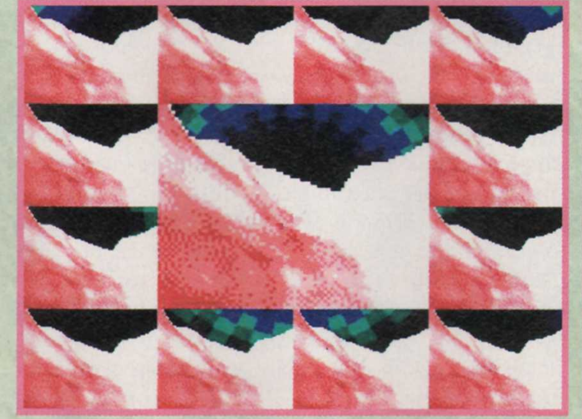


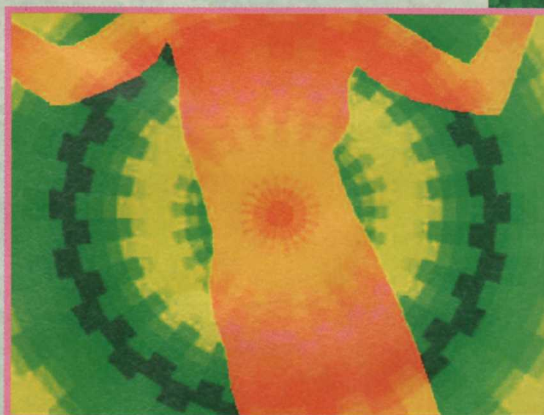
Titre : VIDEO CREATOR
Editeur : ALMATHERA
Machine : CD 32 • Prix : 400 F

Vu et dispo chez Phoenix-DP

La boîte (de nuit?) Almethera lance un logiciel pour CD32 qui risque de faire du bruit. Video Creator, puisque tel est son nom, vous propose de créer vos propres clips vidéo à partir de bibliothèques d'images, d'objets et d'effets visuels très variés. L'élaboration d'un clip s'effectue en collant plusieurs séquences prédéfinies les unes à la suite des autres et en les reliant entre elles par des effets de transition classiques comme des fondus, des glissements d'écran ou des zooms. Les séquences seront constituées au choix d'images fixes, d'objets 2D ou 3D en mouvement, de petits montage vidéo et même de séquences en Full Motion Video pour peu que vous soyez équipé de la cartouche en question. Lorsque votre clip correspondra approximativement à ce que vous recherchez, vous pourrez le synchroniser pas à pas avec la musique de votre choix. Le soft permet donc, dans un premier temps, de charger les bibliothèques constituant votre œuvre en mémoire et vous demande par la suite d'insérer votre CD Audio. Le programme comprend également une option générant des clips aléatoirement, selon un paramètre plus ou moins "hard". De la musique d'ambiance jusqu'au machin psyché à mort, le résultat reste la plupart du temps très convaincant. De par la faible mémoire non volatile de la console, vous ne pourrez pas sauver de gros clips. Deux choix s'offrent alors à vous : le magnétoscope ou la liaison de la CD32 sur un Amiga via un câble série, câble que peut vous fournir Almethera (moyennant finance bien sûr). Certes, l'intérêt d'un tel produit s'avère assez limité, mais les dérangés du cerveau – comme moi par exemple – y trouveront un passe-temps original.









Titre • OBJET : 3D STUDIO
Editeur : SYBEX • Machine : PC
Prix : 140 F

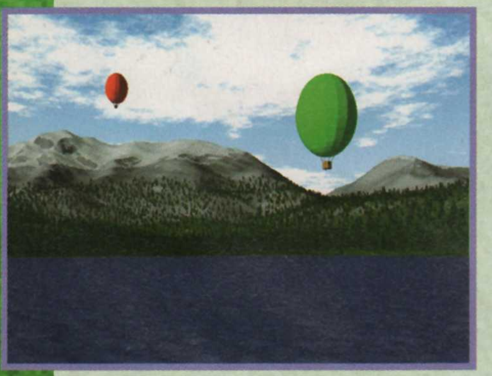
Après la parution de l'excellent ouvrage sur le logiciel 3D Studio 3 d'Autodesk, Sybex récidive avec une collection complète d'objets classés par thème. Les premiers titres parus sont "Bureau et accessoires bureautiques" et "Science-Fiction". Ils regroupent tous deux une vingtaine d'objets et de textures : vous y trouverez respectivement des ordinateurs, claviers, chaise, compas, crayon... et quelques vaisseaux spatiaux accompagnés d'un début de base et d'un sol lunaire très convaincant. Tous ces objets sont bien entendu libres de droit, mais n'est-ce pas un peu cher ?

Programme : SCENERY ANIMATOR 4.0
Editeur : CIS • Machine : AMIGA
Prix : 690 F



Scenery Animator 4.0

On n'arrête pas le progrès chez CIS. Importateur du programme d'image de synthèse Calgari 24 (je vous en ai touché quelques mots le mois dernier), cette société récidive avec Scenery Animator 4.0, un générateur de paysages en images fractales.



Scenery Animator 4.0



Mieux vaut avoir un Amiga "musclé"

Premièrement, Scenery Animator 4.0, tout comme Caligari, du reste, a été entièrement francisé. Cet aspect rend le programme plus simple d'emploi et a fortiori plus agréable. Secondo, mieux vaut disposer d'un Amiga "musclé". À titre d'information, si le programme démarre avec 2 Mo de mémoire, on ne peut quasiment rien faire sans obtenir très rapidement une série de messages ô combien contrariants, du style "mémoire insuffisante". GGGrrrrr... Remarquez que cela vaut mieux qu'un "guru méditation #!à@Outch@ !# !!!!!". Tablez donc sur un minimum de 3, voire 4 Mo de mémoire vive. Côté disque dur, s'il n'est pas obligatoire, il reste fortement conseillé. Enfin, ça rame à mort sur 500, mais ça... vous commenciez à vous en douter.

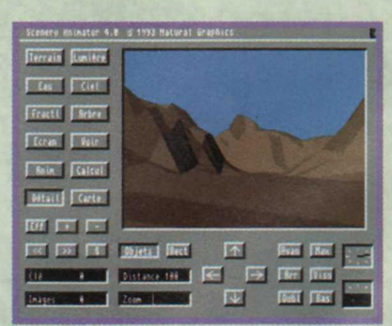
Scenery Animator permet donc de créer des décors dits "fractals". Pour ce faire, l'utilisateur dispose d'une interface sobre et bien conçue permettant directement de travailler en "prévisualisation". C'est-à-dire que le décor – créé en entrant un nombre aléatoire – apparaît en trois dimensions avec de grossières facettes.



Une telle image nécessite un Amiga équipé de 4 ou 6 Mo de RAM. Mais quel résultat, mes aïeux ! Les textures sont superbes !

En entrant un autre nombre, on obtient un tout autre décor. En revanche, le même chiffre donnera toujours le même relief. Hormis cette possibilité de générer un lieu imaginaire, Scenery accepte des fichiers de l'Institut Géographique Américain contenant des points de niveaux géographiques. C'est ainsi que CIS fournit cinq lieux dont la vallée du Grand Canyon, Yosemite Valley et même une surface lunaire. Lorsque le relief est en place, vous pouvez en modifier l'aspect en y ajoutant objets, arbre, lac, ciel... et en paramétrant pour chacun d'eux, la densité, l'étendue, les niveaux minimum et maximum, etc. Tout ce qu'il faut pour l'obtention d'un décor réaliste. Il subsiste tout de même quelques défauts. Si Vista Pro jouit de routines d'intelligence artificielle très élaborées, celles de Scenery ne tiennent pas compte de la nature du sol. Ainsi, vous pourrez voir des arbres pousser sur un rocher, ce qui est bien entendu impossible. Mais bon, à vous de le modifier par la suite. En fait, Scenery Animator brille avant tout par la simplicité de son module d'animation. Vous disposez la caméra à divers endroits clés en vous aidant de la carte générale, et l'ordinateur s'occupe automatiquement de suivre le chemin établi en penchant l'objectif dans les virages. Il est possible d'obtenir un aperçu instantané du mouvement avec une vue simplifiée. De plus, vous pourrez y inclure divers objets de votre choix en trois dimensions.

Le rendu final des images demande par contre beaucoup de temps. Il faut en effet que l'Amiga calcule certes le décor avec une finesse extrême, mais surtout l'application de textures, la gestion automatique du boisement, le placement des objets (avions, route...) définis par vos soins. Bref, c'est long, mais c'est vraiment beau. La sauvegarde d'une image se fera dans une floppée de modes (AGA, HAM8, PCX...) tout comme celle d'une animation (Deluxe Paint, Brilliance, Viewtek, DCTV). Mais attention, une image haute résolution (jusqu'à 1516x1516) en 16 millions de couleurs peut demander jusqu'à 10 mégas de mémoire !!! Signalons enfin le prix ultra compétitif de ce programme d'enfer.



L'interface de Scenery Animator permet de travailler directement en 3D. L'élaboration d'animation se fait simplement en déplaçant la caméra sur différents points clés.

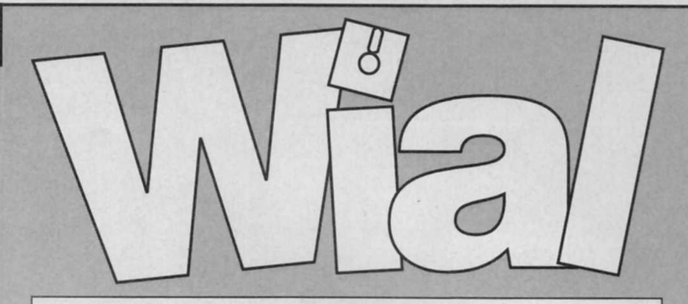
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	**MF 319**
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE	NC
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	**MF 325**
AWARDS WINNER II 3,5	MF 279
BATTLEISLE II 3,5	**VF 345**
BATTLECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	**VF 299**
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	MF 285
BLOODNET 3,5	379
BODY BLOWS 3,5	MF 199
CANNONFODDER 3,5	**VF 299**
CIVILISATION 3,5	VF 279
COMANCHE 3,5	**MF 325**
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 219
COOL SPOT	NC
CORRIDOR 7 3,5	**MF 199**
DARK LEGIONS 3,5	**NC**
DARK SUN - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	279
DARKMERE 3,5	NC
D. DAY 6 JUIN 1944	**VF 345**
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DELTA V 3,5	**NC**
DETROIT 3,5	**VF 349**
DOGFIGHT 3,5	MF 249
DRACULA 3,5	MF 279
DUNE II 3,5	**VF 269**
DUNGEON HACK - SSI - 3,5	VF299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	**MF 299**
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 269
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	**NC**
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN.SAN FRANCISCO 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	MF 289
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GENESIA 3,5	VF 229
GOAL 3,5	**VF 245**
GOBLINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	MF 269
GOLF - DAVID LEADBETTERS - 3,5	MF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	**MF 299**
HIRED GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	**299**
ISHAR III	NC
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	MF 285
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	MF 199
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	**VF 299**
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LEGACY - MICROPROSE - 3,5	VF 279
LEMMINGS II - THE TRIBES - 3,5	MF 269
LINKS PRO 386 3,5	MF 299
LITIL DIVIL 3,5	MF 259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LOST IN TIME 3,5	VF 219
LOST IN TIME II 3,5	VF 219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239
MAELSTROM 3,5	MF 359
MAGIC BOY 3,5	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	MF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	**VF 275**
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORTAL COMBAT 3,5	MF 235
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 249
OVERLORD	**NC**
PACIFIC STRIKE 3,5	**VF 335**
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	**VF 149**
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS II 3,5	**MF 199**
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	MF 259
RAVENLOFT 3,5	**VF 339**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	**MF 309**
RYDER CUP 3,5	MF 229
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SERF CITY	**269**
SETTLERS 3,5	**VF NC**
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	**VF 289**
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259
SSN 21 SEAWOLF 3,5	**NC**
STARLORD 3,5	VF 299
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	MF 159
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERSKI III 3,5	**MF 279**
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II - ARCADE GAME - 3,5	MF 209
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
THE FIGHTER 3,5	NC
THE MANAGER 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	**NC**
TORNADO 3,5	MF 319
TUBULAR WORLD 3,5	**NC**
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA 7 PART II SERPENT ISLE 3,5	MF 269
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	**VF 335**
ULTIMA VIII SAP 3,5	**VF 165**
UNNECESSARY ROUGHNESS 3,5	NC
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WAR IN THE GULF 3,5	MF 239
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	NC
X-WING - LUCASFILM - 3,5	VF 335
X-WING MISSION 2/B-WING 3,5	MF 199

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	**VF 195**
ALIEN BREED 3,5	**MF 199**
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS 3,5	MF 129
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	**119**
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5	**MF 169**
CYBERRACE 3,5	**149**
DELUXE STRIP POKER II 3,5	MF 119
DRAGONS LAIR 3 3,5	**MF 129**
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 3,5	**119**
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	MF 149
HARDBALL III 3,5	**139**
HARPOON 1 21 3,5	**139**
HOOK 5,25	MF 99
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	MF 159
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	**VF 169**
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	MF 139
PGA GOLF PLUS 5,25	**MF 89**
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	MF 155
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	**119**
SHERLOCK HOLMES 5,25	**MF 89**
SIM LIFE 3,5	125
SPACE QUEST IV 5,25	**VF 139**
SPEED BALL II 3,5	**MF 79**
THEIR FINEST HOUR 3,5	**139**
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
UTOPIA 3,5	MF 99
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
ZOOL 3,5	MF 125

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	**NC**
ALIEN LOGIC	**299**
AL-QADIM	**289**
ALONE IN THE DARK II	NC
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	**VF 389**
BENEATH A STEEL SKY	VF 419
BIOFORGE	**NC**
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	**499**
COMANCHE	349
CONSPIRACY KGB	MF 345
CRITICAL PATH	MF 429
CRUISE FOR A CORPS	**139**
DAEMONSGATE	MF 319
DARK LEGIONS	**NC**
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA - UNLEASHED -	339
DRAGON LORE	**NC**
DRAGON'S TALE	NC
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNE + THE 7TH GUEST	**MF 379**
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	MF 529
FANTASY EMPIRE - SSI -	269
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOBLINS	VF 289
GOBLINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	**MF 299**
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INTERNATIONAL TENNIS	**NC**
IRON HELIX	199
JOURNEY MAN PROJECT	299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	MF 319
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	**VF 399**
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LEMMINGS 1+2	MF 239
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	MF 345
LORDS OF MIDNIGHT 3	NC
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	**259**
MANTIS	MF 459
MEGA RACE	**VF 269**
MICROCOSM	MF 355
MYST	**MF 419**
OH NO MORE LEMMINGS	MF 269
OSCAR	MF 249
OUTPOST	NC
PACIFIC STRIKE	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	NC
PIRATES	**139**
POLICE QUEST IV	MF 355
PRIVATEER + MISSIONS	**389**
PROJECT NOMAD	MF 239
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	**329**
REBEL ASSAULT	MF 335
RETURN TO ZORK	MF 285
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 339
SHADOWCASTER	NC
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENT. -	285
SIM CITY ENHANCED	**NC**
SPACE SHUTTLE	MF 349
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN 21 SEAWOLF	**NC**
STAR WARS CHESS	VF 349
SUMMER + WINTER CHALLENGE	**159**
SUPER STRIKE COMMANDER	**MF 299**
T.F.X.	VF 369
TERRA - LA TERRE VUE DEPUIS L'ESPACE	VF 369
THE HORDE	**MF 425**
THEME PARK	NC
TORNADO	MF 399
UFO	**MF 279**
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	**MF 369**
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	**VF 419**
WHALES VOYAGE	**149**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	369
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOLFPACK	MF 275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	**299**

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	**545**
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	299
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER - LECTEUR CD ROM DV PANASONIC - SOUND BLASTER 16 BASIC - CD BORLAND OFFICE (Word Perfect 6.0 + Quatro Pro 5.0 + Paradox 4.5) - IMAGEPALS 1.2 - REBEL ASSAULT	VF 3199
MANETTE FLIGHT CONTROL - THRUSTMASTER - PC	629
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER - PC	**999**
VOLANT FORMULA T1 PC - THRUSTMASTER -	**1299**
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	**539**
SOUND BLASTER PRO VALUE	**669**
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	**1499**
SOUND BLASTER AWE 32	**2099**
SOUND BLASTER 16 VALUE	**869**
WAVE BLASTER	1479
GAMME APPLIDOM (Applications domotiques)	
KIT INTERFACE 2 VOIES + 2 MODULES (lampe + appareil)	3299
KIT INTERFACE 1 VOIE + 2 MODULES (lampe + appareil)	1399
KIT MODULES LAMPE (3 modules)	749
KIT MODULES APPAREIL (3 modules)	749

AMIGA

ALIEN BREED II	MF 199
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219
APOCALYPSE	**MF 199**
ARMOUR GEDDON II	NC
AWARDS WINNER II	MF 249
BANSHEE A1200	NC
BENEATH A STEEL SKY	**VF 265**
BODY BLOWS GALACTIC	MF 199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	**MF 195**
BRIAN THE LION AMIGA 1200	**MF 199**
BURNING RUBBER	MF 209
CANNONFODDER	MF 245
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	**VF 249**
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DOGFIGHT	MF 249
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	**VF 239**
ELITE II - FRONTIER -	**VF 259**
ELFMANIA	**MF 199**
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FLASHBACK	**VF 215**
FORMAULA I GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	**VF 229**
GLOBAL DOMINATION	MF 319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	MF 229
GUY ROUX MANAGER	VF 269
HEIMDALL II	**VF 255**
HIRED GUNS	MF 239
HISTORY LINE - 1914 - 18	VF 325
IMPOSSIBLE MISSION 2025	**MF 309**
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 229
ISHAR II	**VF 219**
ISHAR III	NC
JAMES POND III A 1200	**MF 239**
JURASSIC PARK	VF 199
K240	**MF 219**
KING MAKER	MF 249
KING QUEST 6	NC
LAMBORGHINI	MF 249
LEMMINGS II - THE TRIBES -	MF 215
LORDS OF THE REALM	**NC**
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MANCHESTER UNITED	MF 249
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 229
PINKIE	**MF 199**
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	**MF 185**
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 225
SENSIBLE SOCCER 94	**MF 185**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	**VF 219**
SIMON THE SORCERER	VF 309
SKIDMARKS	**MF 199**
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
TORNADO	**MF 319**
TURRICAN	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
URIDIUM II	MF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	NC

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNIOS	MF 109
BATMAN THE MOVIE	MF 99
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BODY BLOWS	MF 175
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 175
BUBBA 'N STIX	MF 155
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**119**
CHAOS ENGINE	**MF 125**
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	**MF 159**
CYBERPUNKS	MF 119
DELUXE STRIP POKER II	MF 129
DRAGONS LAIR 3	**MF 109**
DREAM TEAM COMPILATION	**MF 139**
DONK - SAMURAI DUCK -	**MF 165**
F-17 CHALLENGE	MF 139
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	MF 149
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	**MF 109**
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	**MF 109**
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	MF 149
PUSH OVER	MF 109
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SPACE CRUSADE	MF 99
STREETFIGHTER II	**MF 125**
SUPER MONACO GRAND PRIX	MF 125
TROLLS	MF 109
UTOPIA	MF 99
VIKING FIELDS OF CONQUEST	**MF 125**
WOLFCHILD	**MF 135**
WONDERDOG	MF 119
WOODYS WORLD	MF 159
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	MF 179
ALIEN BREED SPECIAL EDITION + QWAK	MF 195
ARABIAN NIGHT	MF 119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 199
BUBBA 'N STIX	**MF 239**
CAPTIVE II / LIBERATION	MF 249
CHAOS ENGINE	**MF 235**
CHUCK ROCK 1	MF 139
CHUCK ROCK 2	**MF 225**
D-GENERATION	MF 179
DANGEROUS STREETS	MF 219
DISPOSABLE HERO	MF 239
ELITE 2 FRONTIER	**MF 225**
EMPIRE SOCCER 94	NC
FIRE & ICE	NC
FURY OF THE FURRIES	MF 219
GLOBAL EFFECT	MF 199
GUNSHIP 2000	**MF 239**
IMPOSSIBLE MISSION 2025	NC
JAMES POND III	**MF 229**
LABYRINTH OF TIME	MF 199
LITIL DIVIL	NC
LOTUS TRILOGY 1-3	MF 229
MANCHESTER UNITED	NC
MEAN ARENAS	MF 239
MICROCOSM	**MF 319**
MR MAGOO	NC
NICK FALDO GOLF	MF 259
NIGEL MANSELL	MF 239
OVERKILL & LUNAR C	MF 215
PINBALL FANTASIES	MF 219
PINKIE	**MF 229**
PIRATES GOLD	MF 229
PREMIERE	MF 139
PROJECT X + F17 CHALLENGE	MF 195
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP	**MF 265**
SEEK & DESTROY	MF 189
SENSIBLE SOCCER	MF 185
SKIDMARKS	NC
SLEEPWALKER	MF 219
STRIKER	MF 239
TOP GEAR 2	NC
TROLLS	MF 155
TROLLS ISLAND	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	**MF 239**
WHALES VOYAGE	MF 155
ZOOL	MF 155
ZOOL II	NC

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

Frais de port : DOM TOM : 60 F | **Colissimo : 30 F** **Livraison en 48 h** | Etranger : 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom...

Adresse...

....Tél :................................

Code postal......................Ville.................................

Règlement :

- ❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)
- ❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
- ❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./.......   Signature obligatoire ....



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

"VOUS AVEZ DIT INTERACTIF

3DO

Il est des éditeurs à qui les concepts de "jouabilité" et d'"intérêt" semblent vraiment étrangers. Ou alors, c'est le récent lancement triomphal de la 3DO au Japon qui a attiré vers cette plate-forme les requins de tous poils. Toujours est-il que nous voyons arriver aujourd'hui pour cette console des imports japonais relevant de l'escroquerie pure et simple. Dans la série "donne moi 600 francs et tu auras de belles images", Wacky Races reprend les célèbres héros du dessin animé "Les fous du volant" : j'ai nommé Satanas, Diabolo, Pénélope, Jolicœur et autres allumés de l'alsphate (NDLR : Les frères Tapedur, Roc et Gravillon ; Al Carbone et sa bande ; le Professeur Maboulette et son Aérofusoplaneur. Tout ça.). Certes, le graphisme, entièrement en images de synthèse précalculées, est de toute beauté. Certes, la bande sonore, directement reprise du dessin animé, est excellente (mais les personnages s'expriment en japonais !). Beaucoup plus discutable en revanche est l'intérêt du logiciel : en début de partie, vous choisissez de parier sur deux écuries parmi les nombreux concurrents, et c'est absolument tout ! Ensuite, il ne vous reste plus qu'à regarder passivement le déroulement de la course en espérant que votre favori l'emporte, ce qui vous donnera le droit d'admirer de nouveaux beaux écrans. Voilà donc ce que le concepteur de Wacky Races, Tsuyoshi Takashiro, appelle un jeu vidéo ! Désolé, mais nous ne partageons pas cette opinion, il est bien moins onéreux, et à notre sens tout aussi amusant — voire plus — d'aller acheter quelques épisodes de la série en cassette vidéo (au moins, les personnages y parlent notre langue). Autre scandale avec un autre logiciel d'un éditeur nommé Fun Project Inc (c'est de l'humour ?), disponible en import chez votre revendeur 3DO. Takeru, c'est son nom, repousse encore plus loin les limites de l'interactivité zéro, puisqu'il s'agit tout simplement là de planches de bandes dessinées digitalisées. Aucune animation ne vient jamais pointer le bout de son nez, c'est à peu près aussi remuant que la pyramide de Khéops, et les seules options qui s'offrent à vous sont de passer à la planche suivante pour suivre le déroulement de l'histoire (si vous lisez les idéogrammes japonais, naturellement) ou de revenir au dessin précédent. C'est ça, le multimédia ? C'est pour cela que le joueur a économisé 5 000 francs afin de se payer la plus puissante des consoles, euh des ordina... euh, des machins existant à l'heure actuelle ? C'est pour lire sur son écran une BD digtalisée vendue quinze fois son prix sur papier ? Ce sera quoi, la prochaine fois, une simulation de "pile ou face" avec une pièce de monnaie en 3D ombrée et texturée ? Aux fous !

Notes : Wacky Races : 20 %
Takeru : -10



WACKY RACES





TAKERU



PC

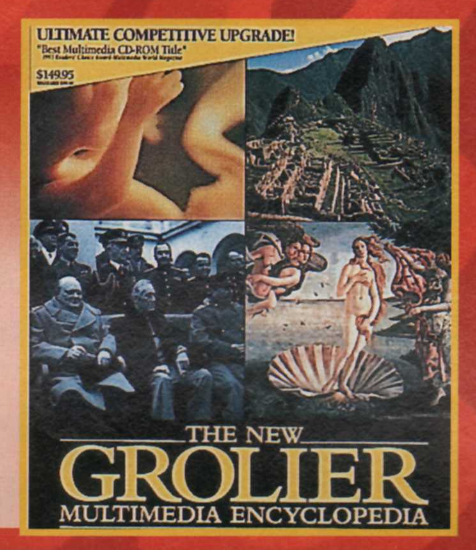
NOUVEAU

L'éditeur Kalisto lancera à Noël son premier jeu de baston, qui s'appellera Warriors, et est annoncée comme un hybride de Street Fighter II et de Virtua Fighter. Premier jeu de l'éditeur bordelais à utiliser le 3D Bio Motion. Cette nouvelle technologie devrait, au dire de l'éditeur, révolutionner les jeux utilisant des personnages 3D en autorisant des mouvements hyper réalistes. Si ça bouge aussi bien que sur la vidéo de démo qu'on a reçue, on les croit volontiers.

NOUVELLE EDITION

PC

Grolier annonce la sortie de la mise à jour 1994 destinée à son encyclopédie sur CD-ROM PC. Certes, cette encyclopédie est de loin la plus complète, mais hélas c'est aussi la moins traduite. Entendez par là que c'est en anglais.



CLONE

3DO

Alone in the Dark sur 3DO ? Mhhh... presque ! Riverhill Software sort Doctor Hauzer, un clone de Alone en japonais à l'écran. On y explore une maison hantée en dirigeant un personnage 3D évoluant dans un décor 3D. On pourrait se dire que la ressemblance est due à la technique employée, et que par exemple, Sierra n'a jamais fait de procès à LucasFilm, mais là c'est vraiment trop ressemblant. Même lorsqu'on prend un objet, celui-ci s'affiche au millieu de l'écran en tournoyant. Cela dit, il faut avouer reconnaître que l'ambiance sonore est très convaincante et que le mapping des décors est supérieur à celui de Alone. Bon point également, on peut changer l'angle de prise de vue et voir le jeu de haut ou en caméra subjective. N'empêche, c'est pas bien de copier !



SORRY ?

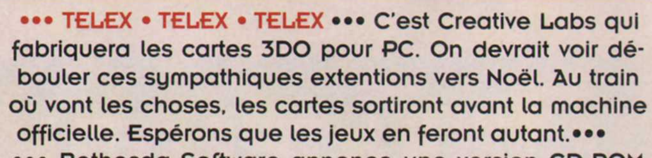
PC

Legend Software sort Companions of Xanth sur CD PC. Ce jeu d'aventure, assez amusant mais moyennement réussi, est à réserver à ceux qui parlent parfaitement bien l'anglais, car de nombreuses énigmes sont à base de jeux de mots, enfin... de "play upon words". Eh oui, c'est dur la vie, et comme ce CD ne rajoute que les voix digits à la version sortie sur disquette il y a près d'un an, pas de quoi se précipiter. À noter que le jeu est vendu avec le roman de Piers Anthony, "Demons don't dream", dont il est tiré. Le roman aussi est en anglais, forcément.

TOP 50

PC

Votre CD-ROM rouille un peu ? Vous avez du temps libre ? US Dreams propose deux CD pour PC comportant chacun 50 jeux. Deux versions, appelées TOP 50 Windows Games et Top 50 MS DOS Games permettent de jouer, donc, à 50 jeux, donc, sous Windows ou DOS, donc. Les deux CD ne comportent pas les mêmes jeux. On trouve quelques réussites, dans le genre "petit jeu sans prétention rigolo".



MAL AUX YEUX ?

Le premier compatible CD-I devrait sortir prochainement. Distribué par Yashica, le Kyocera Pro 1000 S dispose, en plus d'un nom à coucher dehors, d'un atout, euh... de taille : il est de petite taille, justement. Reprenant les caractéristiques générale de la machine de philips, l'engin ressemble à un portable sans écran. Il se connecte sur un téléviseur ou un moniteur. Il permet également de mélanger le signal provenant du CD à un signal extérieur, par exemple issu d'un caméscope. L'engin devrait coûter moins de 1 500 dollars, c'est-à-dire très cher une fois en France.



••• TELEX • TELEX • TELEX ••• C'est Creative Labs qui fabriquera les cartes 3DO pour PC. On devrait voir débouler ces sympathiques extentions vers Noël. Au train où vont les choses, les cartes sortiront avant la machine officielle. Espérons que les jeux en feront autant.•••

••• Bethesda Software annonce une version CD-ROM de Terminator Rampage.•••

••• Spectrum Holobyte envisage très sérieusement de produire des jeux basés sur le film Star Trek Generation (qui n'a rien à voir avec la série Next Generation). Les produits seraient destinés au marché CD, PC, Macintosh et 3DO.•••

••• Spectre, la simulation de chars futuriste 3D de Velocity sortira en CD-ROM. Cette version permettant de jouer à plusieurs, comme le produit original, comportera une heure de film plein-écran ainsi que des niveaux supplémentaires. •••

••• Dune CD-ROM PC avec voix et textes à l'écran en français est disponible. Bravo ! mais Virgin aurait dû commencer par là. TELEX • TELEX • TELEX

A la fin du mois, se tiendra le CES de Chicago présentant toutes le nouveautés qui vont débouler de septembre à décembre prochains. Bouclage oblige, nous ne pouvons pas le couvrir dans ce numéro : on aurait reçu des milliards d'appels du genre "alors, il sort quand, Joystick ?". Néanmoins, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici en avant-première, ce que nous allons découvrir à Chicago. Compte-rendu complet dans le numéro de septembre évidemment ! Allez, atchao et profitez bien de vos vacances !



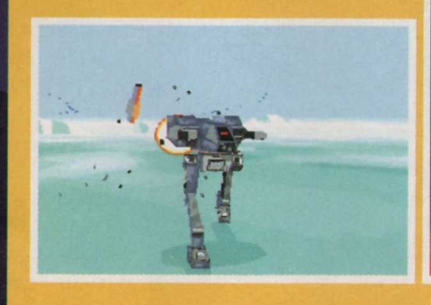
LE CES AVANT LE CES

METAL TECH EARTH SEIGE

Editeur : Dynamix
Standard : PC
Sortie Prévue : NC

On sait peu de choses sur Metal Tech, si ce n'est qu'il met en scène des "battletechs" dans de sanglants combats où il ne faudra pas manquer de stratégie. À part ça, il emploie intensivement la 3D mappée, de la digit vidéo et comportera des scènes 3D Studio.









FULL THROTTLE

Editeur : LucasArts
Standard : PC Sortie Prévue : NC

Les auteurs de Day of the Tentacle reviennent avec un jeu encore plus "cartoon" et encore plus fou. Full Throttle a pour héros un "guerrier de la route" qui doit se disculper d'une accusation de meurtre. Séparé de son gang et poursuivi par la justice, Ben doit trouver le vrai coupable, "sauver" son honneur et secourir la victime.

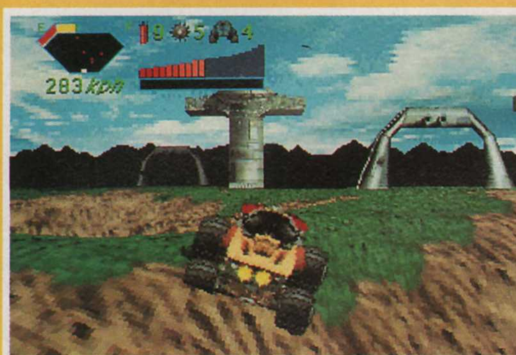
OFF-WORLD INTERCEPTOR

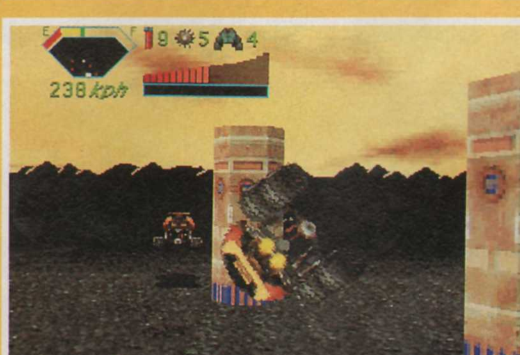
Editeur : Crystal Dynamics
Standard : 3DO
Sortie Prévue : Fin été

Après Crash'n Burn, la 3DO se dote d'un nouveau jeu de voiture avec Off-World Interceptor, mettant en scène des 4X4. Paré d'un beau scénario où l'on joue le rôle d'un mercenaire à la recherche de criminels et autres renégats, le jeu de Cristal Dynamics se déroule dans des décors mappés très accentués. Off-World comportera également des séquences en Full Motion Video.









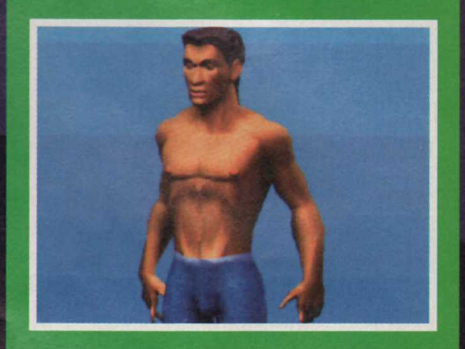


HELL

Editeur : Gametek
Standard : Amiga, Amiga CD32, PC, PC CD-Rom
Sortie Prévue : Mars 95



Hell est un jeu d'aventure cyberpunk se déroulant dans l'enfer de 2094. On y incarne un fugitif, ancien détective du gouvernement, recherché pour crimes contre l'État. Une ambiance des plus glauque pour un jeu résolument "adulte". Histoire de changer des contes de fées...



DARK FORCES

Dark Forces
Editeur : LucasArts
Standard : PC
Sortie Prévue : N.C.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce n'est pas une énième version de Doom. C'est, en gros, la même chose, mais transposé dans l'univers de la Guerre des Étoiles. Il s'agit de voler les plans de l'Étoile Noire et d'infiltrer les locaux de l'Empire où une nouvelle armée de Stormtroopers mécanisés doit être anéantie. Tout un programme !



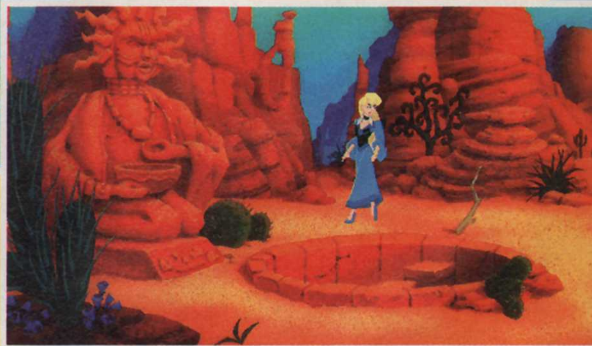
KING'S QUEST VII

Editeur : Sierra
Standard : PC
Sortie Prévue : Fin d'année



Le moins que l'on puisse dire, c'est que le développement de King's Quest VII a été fait dans le secret. Et ça n'en donne que plus d'impact aux images. Après les 5e et 6e épisodes mettant en scène Graham et Alexandre, c'est au tour des filles, puisque dans KQVII, les héroïnes sont Valanice et Rosella. KQVII est donc en Super-VGA. Il faut avouer que la finesse des personnages, tout bonnement époustouflante, est digne d'un dessin animé de Disney.

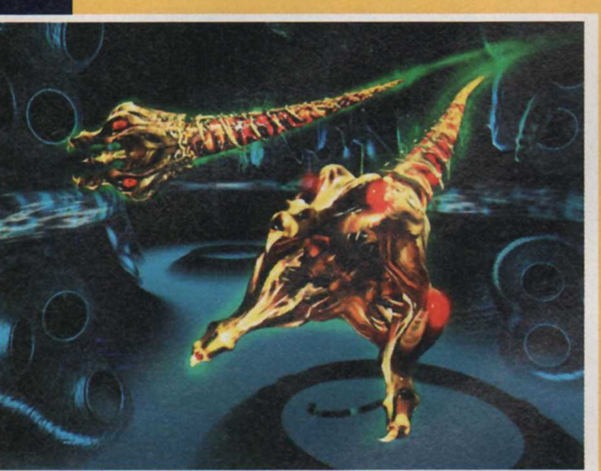




THE DAEDALUS ENCOUNTER

Editeur : MediaVision
Standard : PC CD-Rom
Sortie Prévue : Fin d'année

Après le succès de Critical Path, MediaVision a de nouveau fait appel à Mechadeus pour une nouvelle production. The Daedalus Encounter raconte l'histoire de trois héros survivants de la Première Guerre Inter-Galactique. Le jeu comprend de nombreuses énigmes, des phases d'exploration et de combats. Prévu sur 2 CD-Rom, il bénéficiera d'un graphisme ray-tracé, d'animations QuickTime et de Full-Motion-Video.





THE DIG

Editeur : LucasArts
Standard : PC, PC CD-Rom
Sortie Prévue : N.C.

La première collaboration de Spielberg à la réalisation d'un jeu avance doucement mais sûrement. Le scénario n'a pas changé et raconte toujours la découverte d'une civilisation extra-terrestre ancienne par une équipe d'archéologues du futur. La seule - mais non la moindre - des surprises, est que I.L.M. (société de Lucas à qui l'on est redevable des effets spéciaux de Terminator 2, Abyss, Jurassic park, etc.) sera de l'aventure.





CAPITOL PUNISHMENT

Capitol Punishment est le prochain Al Lowe, célèbre pour la série Leisure Suit Larry et pour le non moins hilarant Freedy Pharkas. C'est le premier jeu satirique sur les politiciens et autres personnages célèbres. On y croise, par exemple, Bill et Hillary Clinton. Le graphisme est très cartoon et l'humour s'annonce comme particulièrement explosif.

Editeur : Sierra
Standard : PC
Sortie Prévue : Fin d'année





BUREAU 13

Bureau 13 est un jeu d'aventure dont le thème aborde les phénomènes paranormaux et surnaturels. Le héros est le chef d'un des groupes d'investi gation du Bureau 13, organisation gouvernementale secrète qui étudie ces phénomènes. Brrr... L'alliance d'énigmes et d'action permet à tout le monde d'y trouver son bonheur.

Editeur : Gametek
Standards : AG, CD32, PC, PC CD
Sortie Prévue : janvier et avril 95



STAR CONTROL II

La créatrice de King's Quest, la célébrissime Roberta Williams, prépare en grand secret un jeu CD-Rom à l'univers glauque et angoissant (imaginez un mélange d'Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock et Stephen King !). Côté technique, Phantasmagoria utilise intensivement les séquences vidéo et des décors en Super-VGA. L'interface est également nouvelle (c'est pourquoi vous ne la voyez pas sur les photos d'écran). Ce sera celle employée pour King's Quest VII.

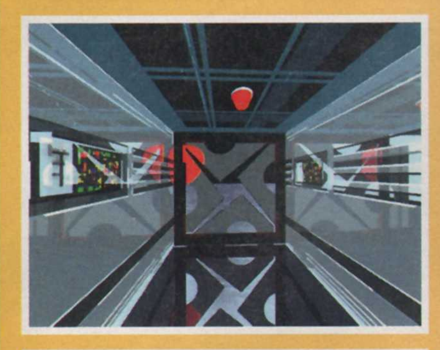


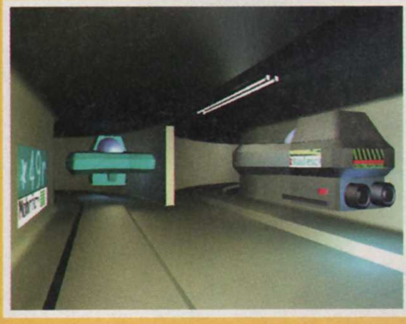
Star Control II
Editeur : Crystal Dynamics
Standard : 3DO
Sortie Prévue : juillet

B.I.O.S. FEAR

B.I.O.S. Fear
Editeur : SenseNet
Standard : 3DO
Sortie Prévue : Octobre

B.I.O.S. Fear (ah ha !) est un jeu d'aventure futuriste, à perspective subjective. Les méga-corporations ont saccagé la Terre, et la population est contrainte de vivre dans des dômes de bio-systèmes (style la biosphère dans l'Arizona). Malheureusement, survient un jour le fatal "System Failure" réduisant à néant l'espérance de vie des Terriens... Accident ou sabotage ? Scénario des plus originaux, on le voit, servi par des graphismes très poussés et du Full Motion Video...









PHANTASMAGORIA

Editeur : Sierra
Standard : PC CD-Rom
Sortie Prévue : Fin d'année

La créatrice de King's Quest, la célébrissime Roberta Williams, prépare en grand secret un jeu CD-Rom à l'univers glauque et angoissant (imaginez un mélange d'Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock et Stephen King !). Côté technique, Phantasmagoria utilise intensivement les séquences vidéo et des décors en Super-VGA. L'interface est également nouvelle (c'est pourquoi vous ne la voyez pas sur les photos d'écran). Ce sera celle employée pour King's Quest VII (prévu pour cette automne ?).







WAY OF WARRIOR

Editeur : Sierra
Standard : PC CD-Rom
Sortie Prévue : Fin d'année

Mortal Kombat fait des émules ! Way of the Warrior est le premier "street-fighter" pour 3DO. Grâce aux capacités de celle-ci, Way of the Warrior promet d'être phénoménal : Full Motion Video, décors 3D, effets spéciaux, 30 images par seconde. De quoi transformer son salon en salle d'arcade.





STAR CRUSADER

Editeur : Gametek Standard : Amiga, Amiga CD32, PC, PC CD-Rom Sortie Prévue : février 95

Star Crusader est un jeu d'aventure et d'action spatiale réalisé par les auteurs de Bloodnet (pour Microprose). Le graphisme utilise la 3D mappée, les dialogues sont digitalisés, et les musiques écrites par un musicien professionnel. Star Crusader comporte évidemment toutes les options classiques des "simulateurs spatiaux".

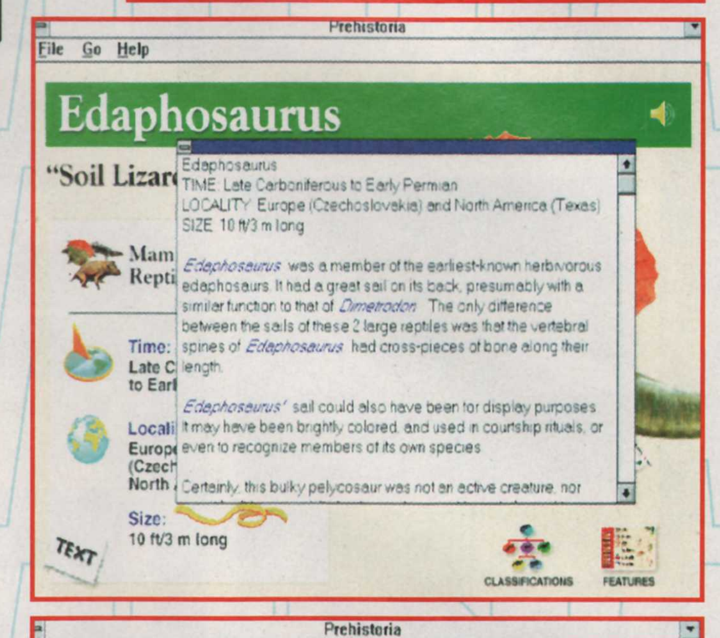


MULTIMEDIA *infos*

PAS DE LÉZARD

"PRÉHISTORIA"
ÉDITEUR : GROLIER
PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS
(DISPO SUR MAC)
PRIX : N.C.

Encore un CD-ROM dédié aux dinosaures et autres lézards ? Oui, mais "Prehistoria" de Grolier ne se résume pas simplement à cela. En fait, ce livre digital — hélas en anglais — permet de découvrir la flore et la faune de la préhistoire au travers d'une présentation multimédia très agréable. Articulé autour de divers chapitres, cette encyclopédie tournant sous Windows peut être consultée en suivant son inspiration, tous les articles étant liés entre eux. Par exemple, si l'on choisit de se renseigner sur les formes de vie existant au cours de l'une des onze périodes géologiques détaillées dans ce CD, on accèdera alors à un tableau de classification des espèces. On pourra alors continuer à consulter les fiches des formes de vie ayant existé à cette periode donnée ou bien changer de niveau dans l'arborescence et ne consulter qu'une catégorie (par exemple les mammifères, s'ils sont déjà présents à l'époque). De même, on peut aussi consulter directement les espèces par genre, et à un moment donné, décider de se brancher sur le niveau décrivant leur époque géologique. Bénéficiant d'une mise en page claire, "Prehistoria" est agrémenté de planches en couleur. Afin de justifier son appellation multimédia, l'encyclopédie comporte également plusieurs films Quick Time, pour une durée totale d'une heure. Hélas, ceux-ci sont d'une qualité assez moyenne, contrairement aux commentaires audio. Très intéressante en revanche, la partie consacrée aux controverses permet de connaître les diverses théories expliquant l'évolution ou la disparition des espèces. Bref, si l'on fait abstraction de la partie film, voilà un produit plutôt intéressant qui gagnerait à être traduit.







DE LA ZIQUE POUR LE FALCON

ÉDITEUR : APPLICATION SYSTEMS PARIS FALCON, CRAZY MUSIC MACHINE
PRIX : 349 F T.T.C.

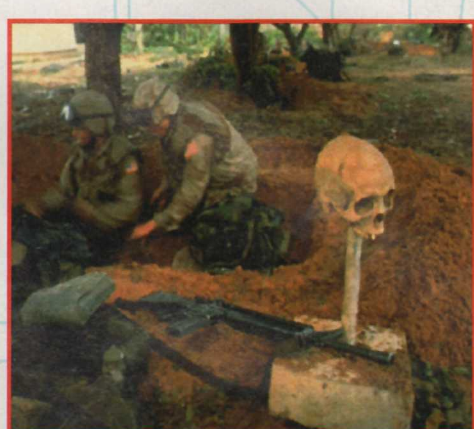
Application Systems débarque avec un superbe utilitaire pour Falcon : The Crazy Music Machine. Imaginez un SoundTracker (genre Amiga) avec un éditeur de partition et un sampleur ultra complet. En clair, vous pourrez créer chaque son avec l'aide du DSP (de nombreux effets sont disponibles) et assigner ce son à une note. Par la suite, vous n'aurez plus qu'à poser les notes sur la portée. Le nombre d'options possible en fait un produit quasi professionnel pour un prix incroyablement abordable. Quand on connaît les capacités du Falcon dans ce domaine, Crazy Music Machine va en faire frémir plus d'un.

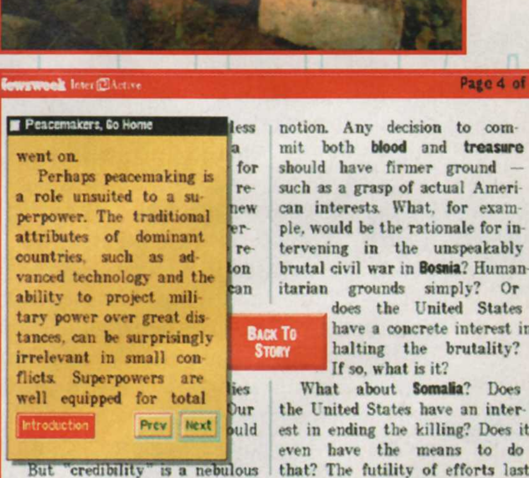
PRESSE DIGITALE



"GLOBOCOP"
ÉDITEUR: NEWSWEEK INTERACTIVE PC CD-ROM PRIX : N.C.

Parce qu'ils sont les seuls à disposer sur le champ de suffisamment de données archivées (textes et images) et à même d'être transférés sur CD, les grands groupes de presse s'intéressent de près à l'édition électronique. Hélas, en dépit de la qualité de nombreux produits, il apparaît qu'un langage nouveau, propre à exploiter ces médias nouveaux, reste à inventer. Ainsi, "Globocop" édité par Newsweek InterActive, démontre bien les limitations de ces technologies. Ce CD, qui comprend l'équivalent texte d'un trimestre de Newsweek, soit douze numéros, est accompagné d'un grand dossier géopolitique agrémenté de photos couleurs. Le dossier, qui porte sur les interventions militaires de l'armée américaine de ces dernières années (et il y a de quoi faire !), est relativement intéressant parce qu'abondamment illustré et concis. En revanche, la consultation des articles en textes est vraiment aride, à moins de pouvoir imprimer l'article sur papier, option qui n'est hélas pas prévue. Bref, tant qu'il s'agit d'admirer de superbes photos et de naviguer dans des menus – équivalent interactif d'un sommaire – pas de problème. Mais si l'on souhaite lire un texte long, force est de constater qu'un écran, ça fait mal aux yeux ! Au vu de ces limitations, il apparaît qu'une information se doit d'être digérée et réduite, si l'on souhaite passer de l'écrit imprimé à l'écrit digital. Méfiance ! De la réduction de taille à la réduction d'information, il n'y a qu'un pas.





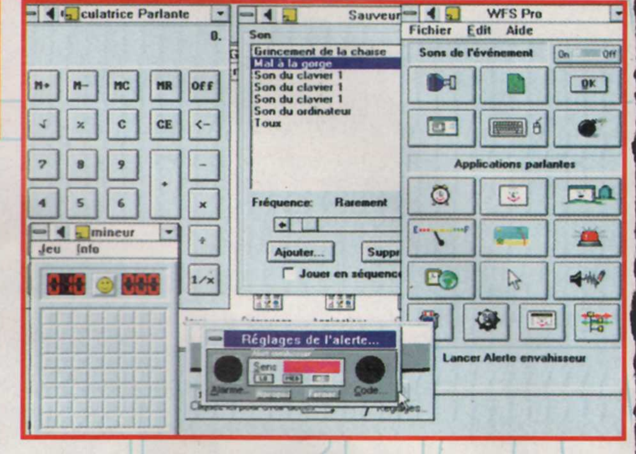
"WIN BUSINESS"

Pour ceux qui écrivent "bizness" au lieu de "business"... Dans la série des "éducatifs" pour les grands, Nathan Logiciels offre la possibilité aux golden boys en herbe d'améliorer leur anglais commercial. À partir de dialogues, on se familiarise avec le vocabulaire employé dans diverses situations de l'entreprise : le téléphone, la correspondance, les voyages d'affaires, les termes techniques. De nombreux exercices permettent de vérifier ses connaissances : thème, version, dictée... Un aide lexical et grammatical est disponible à tout moment, ainsi qu'un dictionnaire interactif : un mot est prononcé et l'on peut s'enregistrer pour comparer la prononciation. Un système de notation permet de suivre l'évolution de l'apprentissage... Si ce n'est un prix un peu prohibitif, "Win Business" est la méthode idéale pour faire face aux situations quotidiennes de la vie en entreprise.

"WIN BUSINESS" ÉDITEUR : NATHAN LOGICIELS PC CD-ROM, NÉCESSITE WINDOWS PRIX : 950 F

L'OFFRE SON LA PLUS DÉBILE DU MONDE

"BRANCHÉ SON PRO"
ÉDITEUR : ARISTO-SOFT
PC, NÉCESSITE WINDOWS
469 F TTC



Vous n'ignorez pas que nous autres, rédacteurs de Joystick, adorons les trucs débiles. Eh bien, nous avons enfin trouvé l'utilitaire son qui nous convient à merveille. Il s'agit d'une offre regroupant plusieurs petits programmes dont certains sont, comme dirait Bonaldi, "complètement inutiles et par là même indispensables". Le logiciel est en réalité la version française de "Wired for Sound", un driver capable de coller n'importe quel son à n'importe quel événement, y compris aux icônes. Avec plus de 200 fichiers WAV et 100 musiques Midi, il y a de quoi faire. Le premier truc hyper cool, c'est qu'il y a plein de gros mots. De l'incontournable "merde" jusqu'à un superbe "putain, la vache !", nous avons retrouvé la plupart des expressions employées dans les bureaux (NDLR : en tout cas dans NOS bureaux). Vient ensuite le temps du repos avec le "sauveur de boulot". On connaissait la fameuse touche "Panic" des Leisure Suit Larry (faisant apparaître un semblant de traitement de texte pour faire croire que l'on travaille lorsque le boss rôde dans les parages), voilà maintenant un programme diffusant automatiquement des sons enregistrés dans un bureau (toux, bruits de clavier, de chaise déplacée, froissement de papier, etc.) à intervalle plus ou moins régulier. Ainsi, quelqu'un qui écoute à la porte pensera que vous êtes en train de bosser. Il fallait y penser, non ? Le dernier truc bien crétin s'appelle le "cimetière parlant". Il s'agit ni plus ni moins d'une poubelle qui fait des bruits dignes de ceux d'un film d'horreur lorsqu'on y jette un fichier (dommage, il n'est pas possible de jeter un dossier complet). Les autres utilitaires sont de qualité très inégale, comme par exemple "l'écran parlant" qui vous renseigne sur l'état de Windows en vous énonçant l'état des ressources disponibles ou la place disponible sur le disque dur. C'est sympa, mais les phrases sont difficiles à comprendre. Idem en ce qui concerne l'horloge parlante plus désagréable qu'autre chose. Citons enfin quelque 400 icônes, un calendrier, un solitaire, un démineur, un soft protégeant l'accès de Windows... et plein d'autres bidules parlants. Enfin, l'ensemble acompagné d'une épaisse documentation est intégralement en français et se nomme "Branché Son Pro".

VU ET ENTENDU

À ceux qui désirent apprendre les langues ou du moins se perfectionner, le multimédia peut apporter énormément. Ainsi, "Tripleplay English", distribué par Infogrames, permet de façon simple - et n'en déplaise aux facheux, amusante - d'apprendre l'anglais. Développé par des enseignants et des psychologues de l'université de Syracuse, ce CD pour Windows offre la possibilité, en associant images et sons, de s'immerger totalement dans la langue, comme un enfant le fait. Structuré autour de différents thèmes (vie quotidienne, travail, etc.), "Tripleplay" utilise un système d'icônes très réussi et particulièrement esthétique. Pour connaître le vocabulaire, on clique sur différents dessins. À chaque clic, une personne prononce le mot. Si on le souhaite, on peut aussi découvrir une bande dessinée dont les bulles de dialogue sont vides. En cliquant sur chaque bulle, on entend le dialogue tandis que l'image permet de comprendre le contexte exact de la discussion. Pour parfaire ses connaissances et surtout se tester, on peut ensuite jouer au Bingo. Là, il s'agit de cliquer sur l'image qui correspond à un mot énoncé. Simple, mais très efficace. À noter que la méthode existe pour apprendre l'anglais, l'espagnol et le français. Dans la même collection, "Games in English" permet aux jeunes enfants d'apprendre le vocabulaire de base au travers de 27 jeux. Là aussi, c'est l'association d'images et de sons qui permet de progresser, les jeux étant destinés à mémoriser le vocabulaire.



"GAMES IN ENGLISH"
ÉDITEUR : INFOGRAMES MULTIMÉDIA
STANDARD : WINDOWS MPC
PRIX : 249 F

GAME IN ENGLISH

GAME IN ENGLISH

"TRIPLE PLAY ENGLISH" ÉDITEUR : INFOGRAMES MULTIMÉDIA
STANDARD : WINDOWS MPC PRIX : 299 F

TRIPLE PLAY

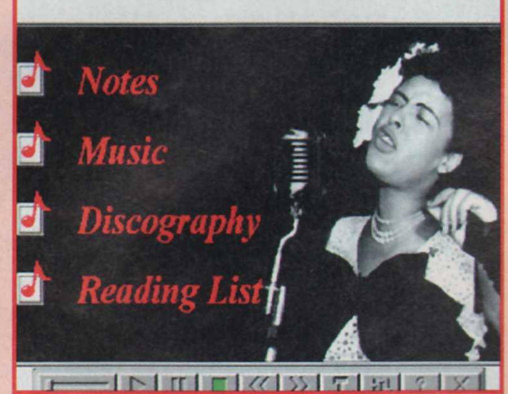
TRIPLE PLAY

HEURE DU JAZZ



Après Louis Amstrong, c'est au tour de Count Basie et de Billie Holiday de faire l'objet d'un CD-Rom chez E-Book. On y découvre des biographies tout à fait intéressantes, très documentées en photos et morceaux musicaux (en pistes CD audio). L'interface est hélas trop sommaire, mais bon...

"COUNT BASIE/BILLIE HOLIDAY"
PC CD-ROM - EDITEUR : E-BOOK
NÉCESSITE WINDOWS 3.1 PRIX : 200 F



HISTOIRE DE L'ART

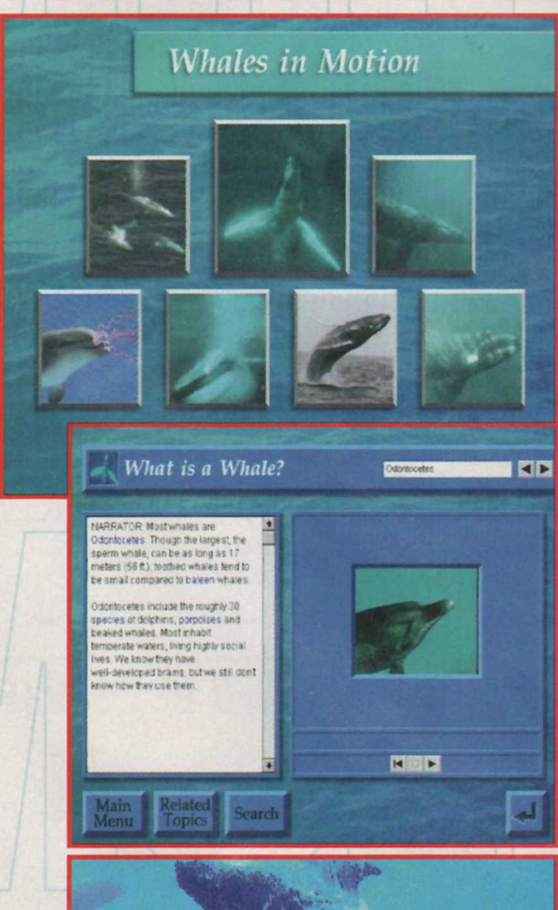
"ART HISTORY ENCYCLOPEDIA"
ÉDITEUR : POWERSOURCE
MACHINE : PC CD PRIX : 199 F

Powersource propose une "Histoire de l'Art" en plusieurs volumes. Tournant sous DOS, ce CD permet de découvrir les différents courants artistiques ainsi que les peintres. Hélas, la présentation typiquement DOS est assez hideuse, et les musiques de stock qui accompagnent les tableaux ne font pas oublier la piètre qualité des digitalisations, qui pourrait faire croire que les tableaux viennent d'échapper à un sinistre et qu'on les a fait sécher au soleil !



DÉCOUVERTE

"IN THE COMPANY OF WHALES"
ÉDITEUR : DISCOVERY
STANDARD : WINDOWS MPC
PRIX : 399 F

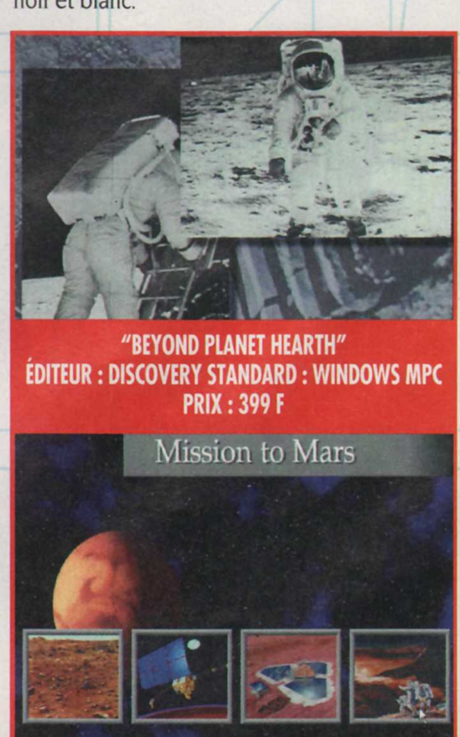




De plus en plus dynamique, l'édition électronique commence à se structurer. On retrouve des éditeurs de plus en plus à l'aise dans ce nouveau genre. Fini les livres avec des images et peu de texte, genre "nos amis les bêtes". Hélas, il manque encore à ces produits qu'on les traduise en français pour que le phénomène prenne de l'ampleur sous nos latitudes. L'éditeur Discovery propose ce mois-ci deux titres fort intéressants si l'on fait abstraction des problèmes de traduction. "Beyond the Planet Earth" est un CD-ROM dédié à la découverte du système solaire et plus particulièrement de la planète Mars. L'habillage du produit, très esthétique, permet de naviguer aisément dans différentes rubriques structurant le livre... Oups ! le CD. Agrémenté d'images d'archives allant du discours de Bush relançant la conquête spatiale aux simulations en images de synthèse d'un survole de Mars, ce CD est accompagné de musiques discrètes et de voix digitalisées. Windows oblige, des textes apparaissant dans des fenêtres peuvent être consultés au moyen d'un index. Un mode "hypertexte" permet de passer d'une rubrique à l'autre aisément. Des images d'assez bonne qualité, ainsi que des films au format Video for Windows, accompagnent l'exploration des divers menus. Au total, le CD contient 50 minutes de vidéo et plus de 200 photographies couleurs et noir et blanc.

DÉCOUVERTE SUITE

Dans la même collection, "In the Company of Whales" s'adresse à ceux qui préfèrent explorer les océans et plus particulièrement découvrir le monde des grands mammifères marins. Moins détaillé que "Beyond the Planet Mars", il dispose en revanche d'une interface encore plus simple : les sujets, représentés par des photos, peuvent être consultés en cliquant directement sur celle-ci. Là aussi, 45 minutes de vidéo et 200 images agrémentées de textes permettent de faire le tour de la question. Peut-être moins impressionnant en raison du sujet, souvent abordé dans les documentaires, ce produit, qui tourne lui aussi sous Windows, n'en demeure pas moins très bien fini et intéressant.



"BEYOND PLANET HEARTH"
ÉDITEUR : DISCOVERY STANDARD : WINDOWS MPC
PRIX : 399 F

PATRIMOINE CULTUREL

"MILLENNIUM AUCTION"
EDITEUR : EIDOLON
STANDARD : PC CD WINDOWS PRIX : N.C.

Master Bedroom, Palace Of Versailles Period: c. 1670

Hybride de jeu et d'interlude en images de synthèse, "Millennium Auction" est beau comme un camion, mais aussi interactif qu'un bloc de ciment. Ça s'appelle du multimédia et on ne sait trop quoi en penser.

Le jeu - ou plutôt la chose - se passe au XXIe siècle. À cette époque, le gouvernement mondial autorise des particuliers de la Jet Set à acheter des œuvres d'art appartenant au patrimoine mondial. Les achats se font sur un réseau spécialisé, l'ArtNet. Le but du jeu va être d'acheter ces objets avant les adversaires afin de disposer du plus beau portefeuille. La partie, qui peut se dérouler contre l'ordinateur, est naturellement plus pimentée avec des joueurs humains. Dans ce but, chacun des quatre participants peut assigner une touche de son choix au clavier. Cette touche permet, lorsqu'on l'active, de "lever la main" à l'écran afin de signaler au commissaire priseur que l'on souhaite enchérir. Particulièrement esthétique, "Millennium Auction" est indéniablement novateur. En terme de jeu, le produit est plutôt moyen, mais il faut avouer que l'habillage de l'ensemble est absolument somptueux et innovant. Le graphisme, à base de 3D Studio, est d'une finesse sans égal, et les animations, de toute beauté, sont assez fluides si l'on dispose d'un lecteur de CD double vitesse. La bande son, parfaite, permet de bien se plonger dans l'ambiance très particulière du, euh, jeu. Avant la mise aux enchères, aléatoire (censée permettre de jouer plusieurs fois), on peut admirer les œuvres proposées. Cela va des grands classiques, du style "Autoportrait" de Van Gogh, "Naissance de Vénus" de Botticelli et autre "Déjeuner sur l'Herbe" d'Auguste Renoir, aux objets modernes les plus fous, genre photo d'explosion atomique, saxo de Bill Clinton et bottes de cheval de Bush. On peut se renseigner sur la psychologie des joueurs en écoutant les conversations dans la galerie d'art attenante à la salle des ventes. Naturellement, l'option est surtout utile lorsqu'on joue contre la machine, mais c'est tellement beau à voir et à entendre ! Dans le même état d'esprit, le gardien des lieux, Zeke, permet d'en apprendre plus sur le monde extérieur au moyen de coupures de presse ou même en regardant les informations à la télé, informations retransmises en film vidéo d'excellente qualité. Il faut dire en effet que cette élite est un peu coupée du réel ; à voir les différents protagonistes que vous pourrez incarner, on croirait assister à une "party" branchée dans un film de Woody Allen : financier, metteur en scène, entrepreneur Cyberpunk, écrivain, styliste et autre programmeur dans le vent, les personnages évoluant dans ce marcher de l'art sont tous du genre "branchouille". Ils sont à l'image de ce logiciel curieux, sur lequel je vous conseille de jeter un œil, faute de l'acheter tant le prix annoncé semble prohibitif (100 dollars !).

GALLERY BIDDING-ROOM PAUSE/QUIT

JEU DE SOCIÉTÉ

En ce moment, le marché du loisir digital est en train de vivre une véritable révolution. Dû à l'avènement du multimédia, cette révolution se traduit par l'apparition de nouveaux concepts débouchant sur des produits souvent esthétiques, parfois intéressants mais totalement inclassables. De par le manque de souplesse qu'il implique (parce qu'une image précalculée est aussi peu interactive qu'un film), le multimédia conduit les créateurs à reconsidérer ce qui faisait jusqu'alors l'intérêt d'un jeu : le rapport homme/machine. Du coup, puisqu'il faut bien remplacer ce manque de challenge par quelque chose, ce n'est plus dans l'écran, mais autour qu'a lieu le spectacle et l'on ne se mesure plus à l'ordinateur mais à des humains. Du coup, le jeu n'est plus une fin en soi mais simplement le prétexte à se réunir entre amis. On gagne en convivialité ce qu'on perd en intérêt. Dans ces conditions, on peut se demander s'il est bien raisonnable d'investir une fortune dans une véritable usine à gaz pour en tirer en finalité le même plaisir qu'avec un bête Monopoly en carton.

Moulinex

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

A320 USA	245
Another World	231
Bart vs World	209
Cannon Fodder	237
Cantona Striker	198
Carl Lewis Challenge	205
Civilization	216
Cool World	187
Fox Collection 2	276
Goal	208
Goblins 2	236
Guy Roux Manager	**247**
Kingmaker	244
Legend of Valour	245
Lemmings 2	238
M1 Tank Platoon vf	153
MI Français CM2	197
MI Math Term	197
MI Pack Educatif 6	257
Nicky Boom 2	243
Nigel Mansell	212
One Step Beyond	147
Pirates	162
Silent Service 2	182
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
Zool	156

AMIGA/A1200

A320 USA	229
Alfred Chicken	185
Amos Pro	604
Another World	**100**
Bart vs World	206
Bat II	307
Battle Toads	187
Beneath a Steel Sky vf	**257**
Black Sect	217
Brutal Sports Football	168
Burning Rubber (A1200)	195
Campaign 2	235
Canon Fodder	239
Carlos	217
Christmas Lemmings	104
Civilization	227
Combat Classics	209
Cool Spot	227
Cool World	173
D Day vf	**307**
Denis le Malice	195/208
Desert Strike	197
Diggers (A1200)	228
Dogfight	**217**
Dune 2 vf	220
Découverte la Maison	197
Elfmania	224
F1 Grand Prix	226
F117A	216
Flashback	**190**
Fox Collection 2	273
Fury of the Furries	209
Genesia	207
Globdule	219
Goal	207
Goblins 3	247
Gunship 2000	**222**
Guy Roux Manager	**247**
Heimdall 2	**234/257**
Impossible Mission	307/307
Indy 4 Adventure vf	**327**
Ishar 2 vf	217/227
Jump	207
Jurassic Park	185/195
Kick Off 3 vf	**215/243**
Kind Words 3	**360**
Kingmaker	226
Krustys Fun House	208
Lamborghini	216
Legend of Valour	257
Lemmings 2	212
Lost Vikings	211
Lotus Trilogy	217
MI Anglais Primaire	197
MI Budget Famille	207
MI Français CM2	197
Magic Boy	180
Manchester United	245
Maximum Overdrive	235
Monkey Island 2 vf	317
Mortal Combat	212
Mr Nutz	192
Nicky Boom 2	227
Nigel Mansell	189
Nord & Sud	275
One Step Beyond	138
Oscar	229/248
Perfect General vf	286
Prime Mover	157
Ryder Cup (A1200)	208
Sensible Soccer International	177
Sierra Soccer	207
Silent Service 2	170
Sim Earth vf	264
Sim Life vf (A1200)	257
Simon the Sorcerer	295
Skidmarks	197
Sleepwalker (A1200)	178
Soccer Kid	197
Stardust	169
Syndicate vf	**209**
Terminator 2	218
The Settlers	273
Tornado	284/267
Troddlers	184
Uridium 2	188
Wing Commander	293
Wiz'n'Liz	218
World Winners 2	237
Yo Joe	197

CD32

Alfred Chicken	177
Alien Breed Special Edit/Qwak	207
Arabian Night	105
Brutal Football	**187**
Bubba 'n' Stix	220
Castles 2	247
Chuck Rock	**135**
Chuck Rock II	217
D Generation	170
Dangerous Streets	208
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	207
Donk	277
Fire Force	217
Global Effect	195
Gunship 2000	**215**
James Pond 2	**172**
Kick Off 3 vf	**263**
Labyrinth of Time	158
Liberation	227
Mean Arenas	227
Microcosm	288
Morph	168
Nigel Mansell's World	208
Overkill & Lunar Command	197
Pinball Fantasies	**192**
Pirates Gold	188
Project X / F17 Challenge	**195**
Ryder Cup	247
Seek and Destroy	178
Sensible Soccer 92/93	165
Sleepwalker	216
Striker	**217**
Total Carnage	**202**
Ultimate Body Blows	**239**
Zool 2	**217**

MAC

7th Guest CD	607
Crystal Calibre	347
Cyberblast	200
Darkseed	360
Dragons Lair 3	200
Eight Balls Deluxe	295
Freddy Pharkas	299
Iron Helix CD	300
King's Quest 6	330
Lunicus CD	420
Mac Puissance 3	330
Myst CD	320
PGA Golf Tour	280
Pax Imperia	360
Prince of Persia II	297
Sherlock Holmes III CD	370
Sim City 2000 vf	297
Space Shuttle CD	315
Vackyrie	330
Vengeance of Excalibur	290
Virtual Valerie CD	630

★★★★★★★★★★★★★★★

KICK OFF 3

VERSION FRANÇAISE

Amiga	**215Fr**
PC / A1200	**243Fr**
CD32 / PCCD	**263Fr**

★★★★★★★★★★★★★★★

PC 3.5"

1942 Pacific Air War	**287**
Aces Over Europe vf	275
Airbus USA	258
Alien Breed vf	219
Arcade Pool	167
Arena	287
Atlas Mondiale vf	**357**
B-Wing	199
Battle Isle 2 vf	**327**
Beneath a Steel Sky vf	287
Black Sect	213
Breakline	217
Budget Familiale vf	**247**
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder vf	**265**
Carlos	216
Chessmaster 4000 Turbo	270
Civilization pour Windows	268
Combat Classics 2	200
Commanche+Mission 1	**345**
Cyberrace vf	315
D Day vf	**337**
Day of the Tentacle vf	297
Delta 5	**307**
Detroit vf	357
Dune 2 vf	267
Dungeon Hack vf	280
Dungeon Master	261
Evasive Action	267
Eye of the Beholder 2	277
Eye of the Beholder 3 vf	**243**
F-14 Fleet Defender	**287**
F1 (Domark)	237
F1 Grand Prix Micropr	**267**
Fields of Glory vf	268
Fire & Ice	207
Freddy Pharkas VF	224
Gabriel Knight vf	**249**
Genesia vf	**211**
Goal	234
Goblins 2	242
Goblins 3	227
Grand Prix Unlimited	269
Great Naval Battles 2	314
Guy Roux Manager vf	280
History Line 1914 - 1918	338
Imperial Pursuit	187
Inca 2 vf	254
Indy Car Racing	250
Ishar 2 vf	217
Jordan in Flight	255
Jump	185
Kick Off 3 vf	**243**
King Quest 6 vf	294
Kyrandia 2 vf	297
Lamborghini	216
Lands of Lore vf	**261**
Le Chateau Magique Scooter vf	287
Legacy / Return of the Phantom	277
Leisure Suit Larry 6 vf	267
Litil Divil	255
Lucas Arts Air Combats	311
MI Anglais 4-3	207
MI Découverte la Maison	207
MI Espagnol Primaire	207
MI Tresor Conjugaison	207
MS Flight Sim 5 vf	**327**
MS Flight Sim 5 - Paris	247
MS Flight Sim 5 - San Fr	247
Might and Magic 4 vf	237
Might and Magic 5 vf	267
Mortal Kombat	198
NFL Pro League Foot	**247**
Nord et Sud	**329**
OM Super Football	**212**
Oscar	214
Pacific Strike	**325**
Pacific Strike Speech	150
Peter Pan vf	287
Pinball Dreams	167
Pinball Fantasies	235
Pinball Windows	238
Pirates Gold vf	**267**
Police Quest 4 - Open Season v	270
Prehistorik 2	228
Prince of Persia 2	227
Privateer + Speech pack	332
Pro Tennis Tour	125
Quest for Glory 3 vf	247
Quest for Glory 4	240
Rallye	287
Robinson Requiem vf	**280**
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the Road vf	307
Secret Monkey Island 2 vf	318
Shadow Caster	255
Sim City 2000 vf	**237**
Simon the Sorcerer vf	318
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Karakoe disk - M.Jackson	160
Soft Karakoe pour Windows vf	317
Space Crusade	208
Space Quest 5 vf	256
Spear of Destiny	257
Starlord vf	**285**
Strike Commander + SAP	330
Stronghold vf	**247**
Subwar 2050 vf	247
Super Ski 3	**280**
Syndicate vf	**283**
TFX	292
Terminator Rampage	278
The Patrician vf	**238**
The Settlers	**337**
Tie Fighter	**300**
Tornado + Op Desert Storm	320
UFO	283
Ultima 7 Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7 vf: La Porte Noire	278
Ultima 8 vf: Pagan	**335**
Ultima 8 Speech pack	149
Vroom Multiplayer	**199**
Winter Olympics	222
X-Wing	314

PC CD

7th Guest / Dune	**347**
Atlas du Monde vf CD	**417**
Battle Isle 2 vf - CD	**337**
Commanche + miss 1 & 2 - CD	349
Conspiracy - CD	**340**
Cyberrace - CD	340
Darkseed - CD	447
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dragonsphere - CD	**236**
Gabriel Knight vf - CD	304
Goblins 3 - CD	266
Great Naval Battles II	286
Inca 2 vf - CD	299
Inca vf - CD	388
Indy 4 - CD	329
Iron Helix - CD	243
Jurassic Park - CD	255
Kick Off 3 vf	**263**
Kyrandia - CD vf	339
Lands of Lore vf	327
Lawn Man (Le Cobaye) - CD	338
Lemmings Oh No - CD	237
Lost Files of Sherlock Holmes	387
Mad Dog Mac Cree - CD	338
Megarace - CD	**265**
Morphman CD	317
Motor Stars - CD	375
Myst CD	**417**
Rebel Assault - CD	327
Return to Zork - CD	276
Sam and Max vf CD	**337**
Starlord vf CD	**286**
Strike Commander - CD	**299**
Syndicate vf	382
TFX - CD	367
The Horde	499
The Patrician - CD	287
Treasure Chest	257
UFO - CD	**245**
Ultima 8 vf: Pagan CD	385
Who Shot Johnny Rock?	**359**
Women of Venus - CD	193

PC Sound Blaster

SoundBlaster 2 deluxe	510
SoundBlaster PRO Value	680
SoundBlaster 16 Value	**850**
SoundBlaster 16 MCD	1090
SoundBlaster 16 MCD ASP	1400
SoundBlaster 16 SCSI-2	1340
SoundBlaster 16 SCSI-2 ASP	1650
SoundBlaster AWE 32 ASP	2150
SoundBlaster Maxi Sol 2	700
SoundBlaster Maxi Sol PRO	950
SoundBlaster Maxi Sol 16	1100
Stereo Speakers	230

PC CDROM Dble vts

Pan CD+Photo Access	1600
Pan CD+Reb Ass+Megarace	1750
Pan CD+WPerf 6/Win vf +Quattro Pro 5/Win vf	2000

PC Multimedia Kit

Pan CD+SB16+R.Ass+Mrace	2600
Pan CD+SB16+Reb Ass + Borland Office vf	**3100**

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
			Port	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:

Bon, dans une preview, on est censé ne pas donner son avis. Il est vrai qu'il y a toujours des changements de dernière minute, qu'il faut toujours attendre la version déf. pour se prononcer, tout ça. Mais voilà, quand on est passionné de jeux et qu'on a vu un produit comme LBA, il est impossible de garder sa sacro-sainte réserve et de respecter la fameuse "déontologie". Bref, gardons le ton le plus neutre possible. Le message est passé de toute façon : LBA s'annonce comme l'un des produits majeurs de la rentrée, marquant la naissance d'un nouveau label avec lequel il faudra compter, Adeline Software (les paris sont ouverts : adressez-moi vos mises).



LITTLE BIG ADVENTURE

EDITEUR : ADELINE SOFTWARE • STANDARDS : PC, PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE/NOVEMBRE

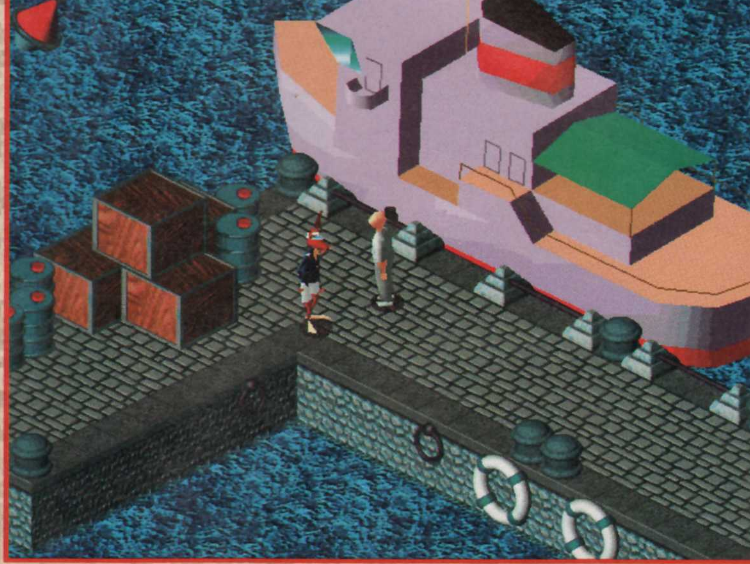


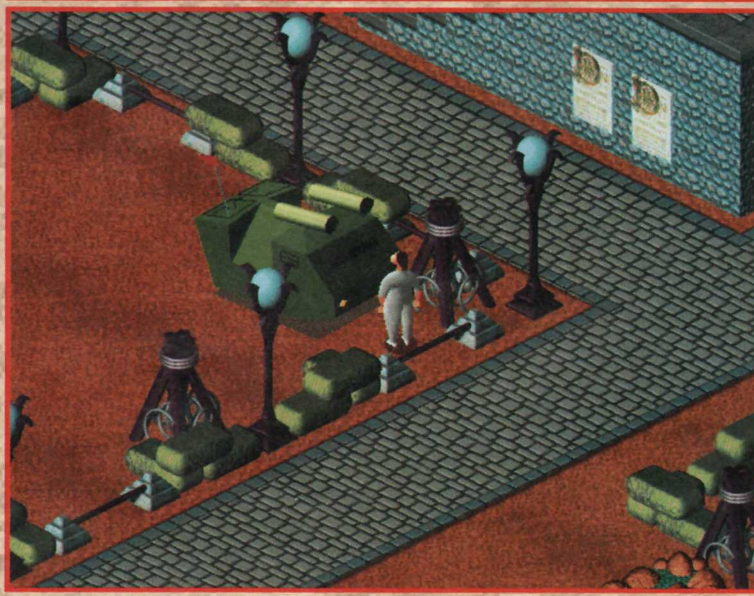




LBA est un joyeux mix entre Alone in the Dark et Zelda (oui, oui !), avec un look très "Syndicate" grâce à une vue 3D isométrique en S-VGA. L'objectif de Adeline Software était "d'allier le monde PC high-tech au gameplay des jeux grand public consoles". Graphiquement donc, LBA combine deux techniques : des décors ray-tracés réalisés sous 3D Studio (entre autres outils) et des personnages polygonaux animés à la Alone. Seule différence, mais de taille, contrairement aux protagonistes de Alone qui conservaient un aspect anguleux, ceux de LBA bénéficient d'un lissage Gouraud et d'effets de lumière tout simplement renversants de finesse grâce à l'utilisation du S-VGA (alors que tout le monde se pose des questions sur l'optimisation du CD-Rom, il est curieux de constater que personne ne s'est jamais pris la tête sur celle du S-VGA qui reste encore sous-exploité dans les jeux !). N'oublions pas également les nombreuses séquences animées intermédiaires ray-tracées du plus bel effet.

SANS trop entrer dans les détails du scénario pour ne pas gâcher la surprise, l'histoire se déroule sur une planète en orbite stable entre deux soleils, divisée en deux hémisphères sud et nord par une ceinture glaciaire à l'équateur. Sur cette planète cohabitent trois races : les grobos (sortes de pachydermes), les lapichons (sortes de lapins) et les





quetchs (les plus proches de nous autres humains). Depuis la prise de pouvoir par le régime autoritaire du Dr FunFrock, l'état–policier a concentré la majeure partie de la population dans l'hémisphère sud et interdit l'accès à l'hémisphère nord, soi-disant pour "le bien de tous". Le jeu démarre quand vous, Twinkel (tous les noms vont probablement changer, donc pas la peine de m'envoyer vos menaces de mort s'il y a des différences dans la version déf.), un jeune quetch prisonnier dans un asile/prison, est contacté en rêve par Sendell, une divinité dont le culte a été déclaré subversif par le Dr FunFrock. Il se trouve que justement (le hasard fait bien les choses), d'après une légende ancestrale, Sendell devait contacter un jour un être élu doué de grands pouvoirs, seul capable de régir équitablement la planète... Pas la peine d'en dire plus, vous avez tous compris (je me demande dans quelle mesure ce scénar n'est pas une métaphore sur les démêlés Infogrames/Raynal...). L'équipe d'Adeline Software est consciente du manque d'originalité du scénario ; il est destiné à s'inscrire dans le concept "grand public" prôné. Malgré cette simplicité apparente, il suffit de survoler le synopsis du jeu pour comprendre qu'on a affaire à une quête initiatique digne du grand écran.

LBA se déroule en douze chapitres où Twinkel brave les plus grands dangers, surmonte les énigmes les plus retords, pour découvrir le pourquoi du comment et tenter de renverser le Dr FunFrock. Les mécanismes du jeu sont très proches de ceux de Zelda, ou pour les micro-maniaques, de jeux comme Cadaver, avec des réceptacles de vie, de magie, des pièces d'or, un inventaire simplifié, etc. De même, on peut rencontrer des pièges impliquant la synchronisation des déplacements ou des énigmes comme le Sokoban où il faut agencer correctement des dalles. Les combats sont très spectaculaires, avec une possibilité de diriger coups de pied, de poing, etc., soi-même comme dans Alone, ou de laisser cette option en "automatique". Mais l'originalité de LBA réside dans les quatre comportements du personnage principal : Normal (pour les actions courantes comme parler, ramasser les objets, etc.), Sportif (pour les actions physiques comme sauter, courir, etc.), Agressif (pour les actions de combats), et Discret (pour les actions furtives comme se dissimuler, se déplacer discrétos, etc.). Quelle que soit la situation, on opte pour le mode que l'on veut, certains étant évidemment plus évidents que d'autres. Cela laisse une grande liberté au joueur qui peut opter pour le rentre-dedans (Agressif) ou y aller en douceur (Normal). Les réactions des personnages rencontrés changent d'ailleurs selon le comportement adopté par Twinkel, et si ce dernier est agressif vis-à-vis d'un allié éventuel, il peut risquer de perdre à tout jamais la chance de gagner sa confiance.



SI une large partie du jeu se déroule dans une perspective isométrique, LBA comporte également des séquences où on doit piloter divers engins (buggy, bateau, dinofly, cheval, etc.), pour se rendre d'un point à l'autre de la planète. Au stade actuel du développement, la technique employée pour ces séquences n'est pas encore déterminée de façon précise. Adeline Software hésite encore entre le parti-pris "arcade" où la perspective sera subjective avec des décors fractals à la Comanche, mais malheureusement en simple 320X200 (avec donc un risque de pixellisation), et le parti–pris "esthétique" où la perspective utilisera un système de caméras à la Alone en S-VGA (NDLR : on vote pour la deuxième possibilité !).







ON pourrait encore parler de LBA pendant des pages et des pages tant il y a de choses à dire, mais on va en rester là en vous laissant baver devant ce qui risque de vous tomber dessus en octobre prochain. Quant à moi, je m'en vais de ce pas faire la grève de la faim dans le bureau de Claude pour qu'il me le file en test.

CALOR









SUITE

ADELINE SOFTWARE...

- HEU... QUI ÇA ?



Photo de classe (de gauche à droite) : Didier Chanfray, Philippe Vachey, Jean-Marc Torroella (graphiste), Laurent Salmeron, Frédéric Taquet, Jean-Jacques Poncet, Frédérick Raynal, Sébastien Viannay (programmeur), Yaël Barroz, Frantz Cournil (programmeur), Emmanuel Oualid (responsable hard), et Olivier Lhermitte (programmeur). Manque à l'appel : Serge Plagnol (analyste-programmeur)

ADELINE Software a été créé en mars 93, quand Frédérick Raynal (le papa de Alone in the Dark), Laurent Salmeron, Yaël Barroz, et Didier Chanfray ont quitté Infogrames pour voler de leurs propres ailes. Depuis, les ont rejoints d'autres personnes dont la plupart viennent également de Infogrames. Si dans les encadrés qui suivent, les fonctions de chacun sont bien définies dans un souci de clarté, en réalité, il en est tout autre, et LBA est le fruit de la collaboration d'une équipe dont les membres s'entendent comme larrons en foire.

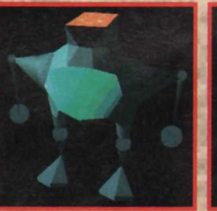


FRÉDÉRICK RAYNAL

d'Alone in the Dark à Little Big Adventure.

LBA est né de l'esprit de Frédérick Raynal qui voulait réaliser un jeu en 3D isométrique, mettant en scène un héros sur une planète où règne une puissance mystique. Il fallait créer un jeu accessible à tous, y compris aux "consoleux", en utilisant les techniques du PC : "Je veux avant tout faire plasir aux gens, leur donner l'envie de jouer." C'est qu'il est tombé dans l'électronique/informatiue quand il était petit. A 10-11 ans, il se fabriquait des faux ordinateurs avec tout plein de loupiotes qui clignote partout. En fait, depuis l'âge de 14-15ans où il s'initiait sur les premiers ordinateurs (des cartes bourrées de composants avec affichage digital), puis avec l'arrivée des ZX81, Oric, etc., il n'a jamais décroché. Après quelques "petits" jeux comme l'excellent freeware Pop-Corn (un Arkanoïd) et le mythique Alpha Waves, il devenait chef de projet sur Alone in the Dark qui a été le succès qu'on connaît. Parti d'Infogrames à cause d'un désaccord sur l'orientation qu'allait prendre de la saga Alone, Frédérick voulait faire table rase, oublier le 8086 et miser sur le mode protégé 386, repenser toutes les routines graphiques et 3D... Avec Serge Plagnol et Laurent Salmeron, ils ont créé de nouveaux outils de développement permettant par exemple, d'animer des graphismes créés sous 3D Studio et Silicon Graphics, sur PC. Ce n'est donc qu'au bout de six mois que la production proprement dite de LBA a démarré.











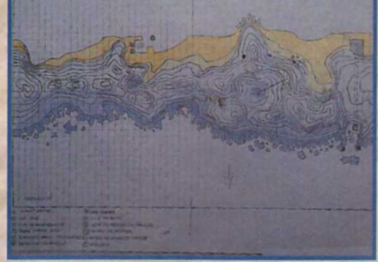
PAS SI ALONE QUE ÇA !

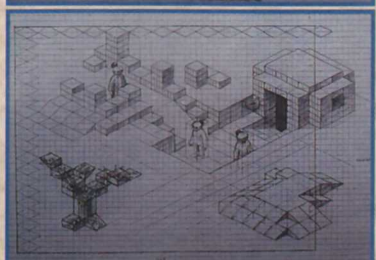


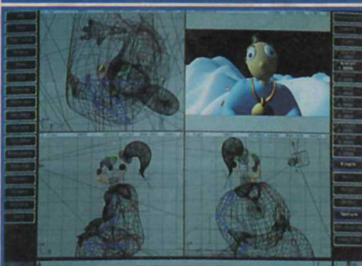
LAURENT SALMERON également ancien d'nfogrames où il a travaillé sur Drakkhen et Eternam, est le "directeur technique" de LBA : il s'occupe de la programmation des outils, du codage, etc. Avec Borland C comme éditeur et Watcom comme compilateur, il a développé le principal outil, la DOUMAP qui sert à la création du monde en 3D isométrique, selon le principe d'empliage de briques Lego. Il y a eu également le VOLUME qui permet de fabriquer les "planches de sprites" allant servir pour la création des décors, EDISON, pour coder les bruits de pas de Twinkel, et de milliards d'autres outils très spécifiques. Actuellement, Laurent s'emploie par exemple à créer deux outils pour automatiser le découpage des voix de la version CD-Rom. Il participera aussi évidemment au codage de la version défintive.

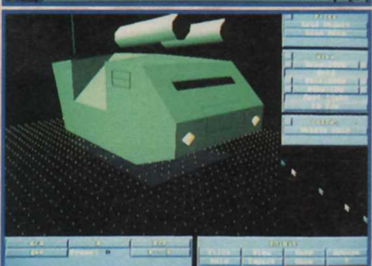


DIDIER CHANFRAY a été chargé de multi-fonction de designer, concepteur du storyboard, graphiste animateur, etc. même si les idées générales ont été jetées par Frédérick, puis développées par le "noyau de base" de Adeline. Passionné de BD et d'animation, après quelques travaux free-lance en tant qu'illustrateur, Directeur Artistique chez Infogrames, il était tout indiqué pour donner une cohérence à l'univers intemporel de LBA. Le look du jeu d'abord, et notamment des personnages 3D, a été conçu pour ressembler aux jouets, tout lisses, tout doux des gosses, pour renforcer le contrast avec l'austérité de l'univers. Les personnages sont issus de races animales "humanisées", aux formes







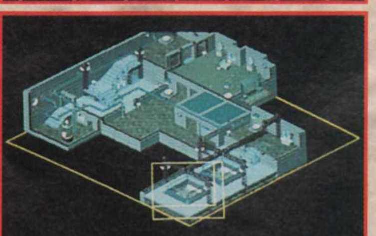


courbes et rebondies et aux couleurs chatoyantes. Ancien géomètre, Didier ne s'est pas non plus gêné pour établir minutieusement courbe de niveau par coube de niveau, le plan de chaque île (dans l'objectif de faciliter la conception des scènes de pilotage). Il a effectué une cartographie complète, de la planète au moindre lieu important. Outre cette partie préparatoire, Didier est également chargé de la modélisation des objets 3D et de la conception des scènes intermédiaires. Pour les uns, il a travaillé sur PC avec un outil-maison "secret défense" et les autres, sur Silicon Graphics avec Softimage.

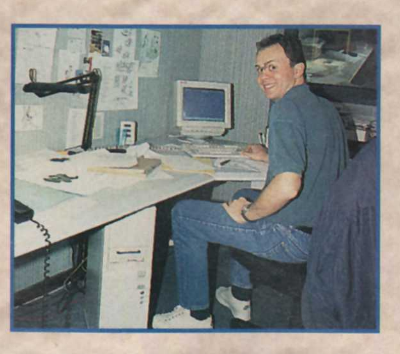


YAEL BARROZ (qui était la graphiste de Alone) s'est attelée à la tâche, difficile s'il en est, de "décoratrice" à partir des croquis de Didier. Son travail est primordial puisque c'est elle qui allait donner vie à ce monde imaginaire. Elle a d'abord travaillé sous 3D Studio et VOLUME pour concevoir les différentes "planches de sprites" (ce ne sont pas tout à fat des sprites puisque le propre des sprites, c'est d'être animés") qui allaient composer la dizaine de styles graphiques du jeu : porte, brique, table, etc. Ensuite, il faut assembler tous ces éléments dans chacun des 80 "cubes" isométriques grâce à la DOUMAP. Pour le Temple de Bu, l'un des lieux importants du jeu, il fallait réussir à combiner un éclairage "de dessous" (NDMoi : probablement pour accentuer l'oppression) et une vue 3D iso de dessus. Si Yaël a généralement une idée de ce qu'elle veut faire, il lui est arrivé de se surprendre elle-même.



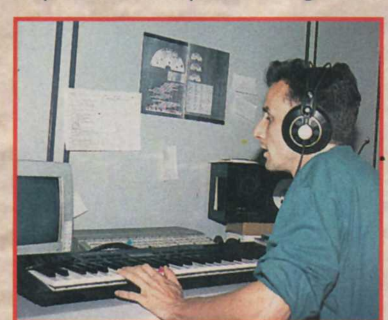






JEAN-JACQUES PONCET est le scénariste de LBA. On pense souvent que le scénariste se contente d'écrire les scènes de l'histoire comme au cinéma, mais c'est un tout autre métier que d'agencer tous les éléments d'un jeu. Il faut que la trame scénaristique soit cohérente et envisage toutes les options adoptées par le joueur. D'autant que les différents comportements de Twinkel ne facilitent pas vraiment les choses. Si beaucoup d'épreuves et d'énigmes sont issus de son imagination fertile (et de son expérience de scénariste pour les jeux de plates-formes consoles), les autres membres de l'équipe n'ont jamais hésité à proposer des idées par ci, par là, comme la boule magique, à intégrer comme il peut dans le déroulement.

PHILIPPE VACHET a élaboré l'ambiance sonore de LBA. Il a travaillé comme pour une bande originale de film : ouverture, thème central, les thèmes caractérisant les lieux importants, etc. L'objectif était de composer des tracks dont seront extraits des jingles et non de "balancer de la musique tout le temps". En outre, il était également chargé des nombreux bruitages de LBA, à partir de bibliothèques de sons existantes ou d'enregistrement originaux (la voix de Twinkel par exemple est en fait les gazouillis de son fils !). Avec la multiplication des cartes-sons, l'enjeu est de d'arriver à optiliser ces différentes cartes pour obtenir la meilleure qualté possible tout en respectant la composition originale.



CHAOS CONTROL

cd rom PC

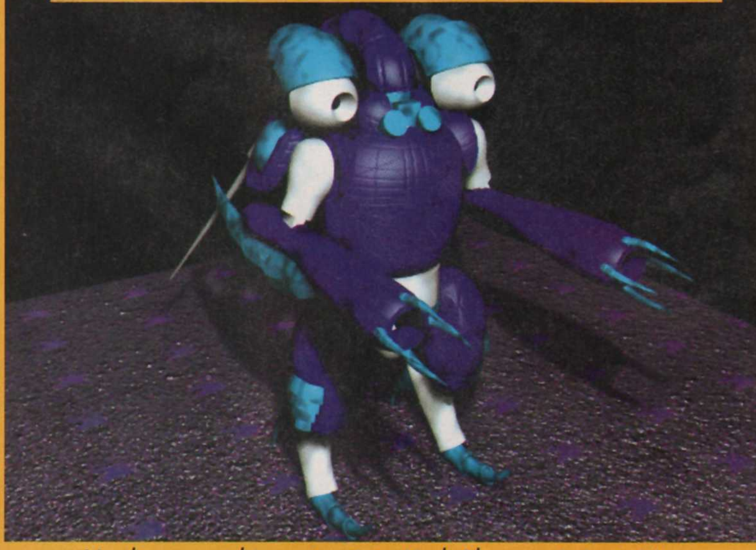
Matez donc ces roughs des illustrateurs de Chaos Control !





Des scènes d'arcade avec des graphismes époustouflifiants





Un des sympathiques touristes Kesh Rhans qui vient visiter notre beau système solaire.

**INFOGRAMES
PREVU SUR CDI
OCTOBRE 1994**

Qu'est-ce qu'on peut faire avec un CD-ROM quand on est éditeur de jeux ? On peut y stocker tout plein d'images, pardi. Et tant qu'on y est, de belles images de synthèse bien animées. Et qu'est-ce qu'on peut faire avec tout plein d'animations sur un CD, quand on s'appelle Infogrames ? On peut réaliser un jeu d'arcade futuriste exploitant la remarquable capacité de stockage du CD-ROM.

Le scénario de cette superproduction ne déroge pas à la grande tradition. L'action se passe en 2071. Vous incarnez le 1er lieutenant Jessica Darkhill, leader de l'Ares Interception Squad et seule unité survivante de la sanglante bataille de Mars. Vous devez tout d'abord dégager un accès au Haut Quartier Général terrien situé sous l'Empire State Building afin d'assurer le rapatriement des civils de la base lunaire New Babylon. Le combat qui s'en suit prend carrément place dans les rues de Manhattan où vous devrez affronter les troupes de débarquement des infâmes Kesh Rhans.

Peine perdue, vous apprenez alors que les envahisseurs ont pris le contrôle du système de défense orbital terrestre en y introduisant un virus. La menace alienne est trop forte, et jouant le tout pour le tout, vous acceptez d'utiliser un système expérimental et dangereux basé sur la réalité virtuelle. Dès lors, vous plongez dans un monde irréel où chaque recoin sera un piège dressé par le programme extra-terrestre.

Si vous vous en sortez vivant, vous rejoignez les dernières unités de combat terriennes pour donner l'assaut à l'armada Kesh Rhan. Dans l'espace, à un contre cinq, vous livrez combat à la surface de croiseurs lourds de 500 mètres de long, jusque dans les méandres d'une station orbitale abandonnée.

Mais le but final n'est pas loin pour ceux qui survivront, et l'action se corse encore plus. Vous allez vous coltiner le vaisseau-mère long de quatre kilomètres, hérissé de tourelles de défense et protégé par la redoutable Garde Impériale. Trouvez la tour de commandement et peut-être affronterez-vous le big boss : le Lord Commander himself en personne.

Chaos Control autorisera une lecture de 20 images par seconde sur un lecteur CD simple vitesse. Le



trajet du vaisseau sera pré-programmé et le joueur devra se concentrer principalement sur les tirs. Évidemment, la faible interactivité sera au niveau de la beauté – ahurissante par ailleurs – des décors et ennemis précalculés : plus de 30 minutes de séquences 3D plein écran. Entre les phases d'arcade s'intercaleront des scènes cinématiques où l'on pourra rencontrer une douzaine de personnages. Infogrames a fait appel à des spécialistes de renom pour réaliser les images de synthèse des séquences d'arcade, dont la société Little Big One qui dispose de tout plein de Silicon Graphics et du logiciel Softimage. Pour mémoire, c'est eux qui ont décroché un prix à Imagina pour le "Ride Devil's Mine" que l'on peut voir au Futuroscope de Poitiers. Et il fallait bien ça, car sachez que la modélisation de Manhattan devrait comporter deux millions de polygones. On pourra piloter successivement différents engins avec cockpits et modes de déplacement spécifiques : le chasseur spatial modèle de base, le mode virtuel avec caisson et lunettes et un prototype considéré comme l'arme ultime. Rien d'étonnant alors à ce que je vous avoue que je suis rudement pressé de voir arriver Chaos Control en chair et en os.

IANSOLO

Il vous faudra libérer Manhattan.

À droite, Jessica vue sous son meilleur profil.

Non, ce n'est pas une crevette géante, mais un croiseur lourd des envahisseurs.

Vous irez explorer la station orbitale abandonnée Solaris.

A SUIVRE...

COMPAQ

cd rom PC

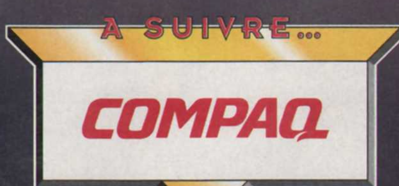
MÉRIT SOFTWARE/ FUTURE VISION
PRÉVU SUR CD-ROM PC OCTOBRE 1994

Harvester



Harvest est une charmante bourgade où l'herbe verdoyante s'étale en un tapis soyeux sous des barrières d'une blancheur immaculée. Ses habitants sont sympathiques et visitent leurs amis chaque semaine. Bref, Harvest est un pays où il fait bon vivre en Américain de la middle-class, et le voyageur qui viendrait troubler la quiétude d'un tel village aurait l'impression de voir une illustration de Norman Rockwel pour le calendrier des postes. Agé de 16 ans, vous vivez ici depuis votre naissance et comptez bien continuer ainsi jusqu'à votre mort. C'est du moins ce que vous croyez, mais si tout était aussi rose, il n'y aurait pas de jeu. Lorsque commence celui-ci, vous ne savez plus trop où vous êtes. On appelle ça une crise d'amnésie, mais en vérité le mal est plus profondément enraciné. À votre réveil, les couleurs du tableau vivant où vous aimiez tant vous balader au bras de votre copine, semblent avoir passé. La ville est pleine de personnes étranges que vous n'aviez pas remarqués jusqu'a présent et votre amie reste introuvable. Après quelques recherches, vous découvrez qu'un inconnu a déposé un crâne et une corde de pendu sur son lit... Le cauchemar peut commencer ! Bien entendu, c'est le scénario qui est cauchemardesque, car le jeu s'annonce vraiment merveilleux. Il faut dire que le scénario en question est dû à un spécialiste du genre, un certain Gilbert Austin. Au cas où vous aussi seriez en proie à une crise d'amnésie, rappelons qu'il s'agit du scénariste de Privateer, Wing Commander II et III et autre Strike Commander. Harvester, qui comportera de nombreuses scènes animées, sera un mix de jeu de rôles et de film interactif. En ce qui concerne le graphisme, ce que vous avez sous les yeux devrait vous mettre l'eau à la bouche, voire la bave aux lèvres tant le mélange d'images 3D et de personnages digitalisés semble être réussi. Vive les cauchemars !

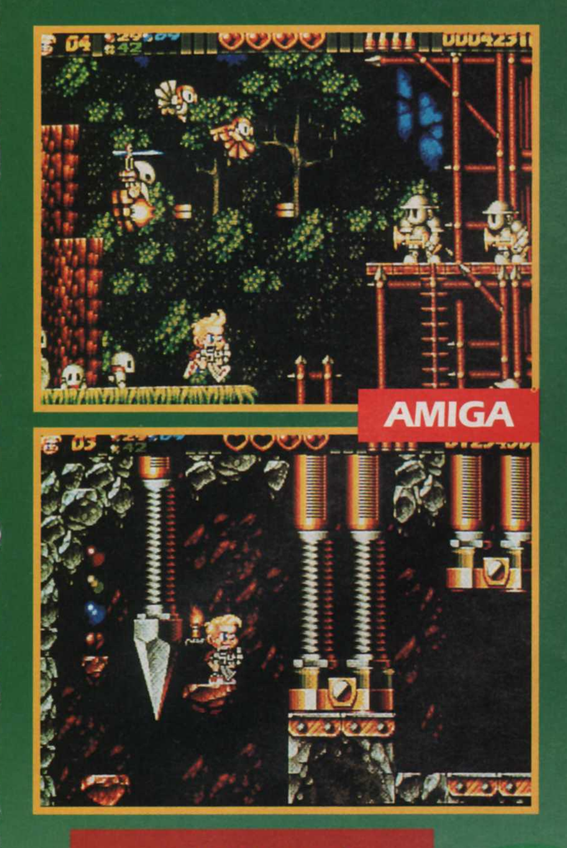
DERECK DELA FUENTE









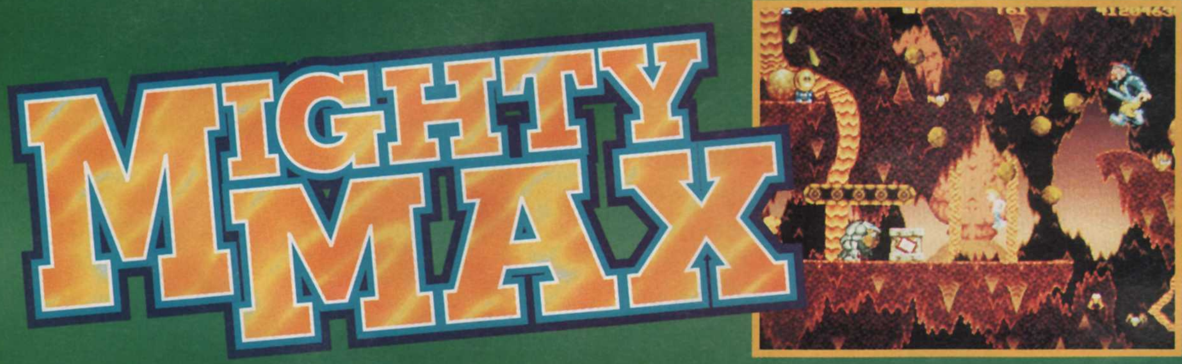


Renegade est certainement l'un des éditeurs les plus méticuleux, ce qui conduit bien souvent ses jeux à nous parvenir six mois après la date de sortie prévue ! Mais l'avantage de la chose, c'est que ces derniers sont testés, retestés et modifiés durant des mois, jusqu'à ce qu'il ne comportent plus aucun défaut notable. Après Magic Pockets (qui n'a, à mon sens, pas connu le succès qu'il méritait) et Gods, les Bitmap Brothers empruntent pour la troisième fois les voies du jeu de plates-formes mâtiné de shoot'em up avec Ruff'n Tumble. Pas trop d'inquiétude à se faire en ce qui concerne la durée de vie du jeu, puisque ce dernier se décompose en quatre mondes, chacun d'entre eux formé de quatre immenses tableaux. Vous dirigez Ruff Rogers, un garçon de 12 ans plutôt turbulent plongé au cœur d'une dimension parallèle sur laquelle règne le sinistre Dr Destiny. Avec des arguments aussi convaincants qu'un lance-flamme, un pistolet laser ou encore une mitrailleuse, nul doute que Ruff parviendra à rendre son ennemi à la raison. Comme il est d'usage dans ce type de soft, Ruff'n Tumble comporte de nombreux autres bonus à ramasser pour vous faciliter la vie ou augmenter votre score dans d'importantes proportions. Nouveauté de taille, Ruff'n Tumble devrait être en son Dolby "surround" dans sa version CD32, ce qui constituerait une grande première pour la console 32 bits de Commodore.



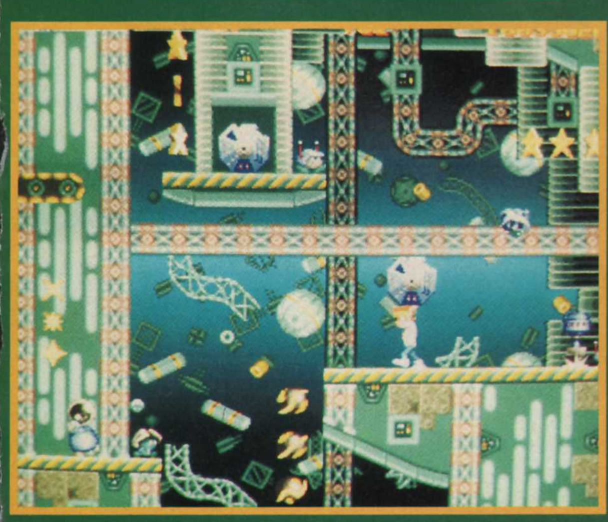
RENEGADE
PREVU SUR
AMIGA 1200/CD32
JUILLET/AOUT

RUFF'N TUMBLE





OCEAN
PREVU SUR
A1200/CD 32
JUILLET/SEPTEMBRE



Mighty Max est programmé par une équipe de développement free-lance, WJS, qui a déjà signé de prestigieux titres sous la bannière de Psygnosis, Ocean, Microprose et bien d'autres encore. Si, comme nous, vous n'aviez jamais jusqu'alors entendu parler de Mighty Max, sachez qu'il s'agit là de la toute dernière licence acquise par Ocean aux États-Unis. À l'origine, Mighty Max est l'un des personnages d'une série de figurines à collectionner. Au dos de la boîte contenant les jouets se trouve une petite bande dessinée relatant les aventures de Max : c'est de là que vient l'engouement populaire pour ces personnages. À présent, Max va également apparaître dans un dessin animé ainsi que dans un jeu vidéo. S'il n'y a rien que de très classique dans le thème, puisqu'il s'agit là d'un pur jeu de plates-formes, la réalisation de Mighty Max semble en revanche très prometteuse. En effet, le soft a été développé spécifiquement pour l'A1200, et le moins que l'on puisse dire, c'est que cela se voit ! Les divers tableaux qui forment le jeu sont tous en 128 couleurs. La résolution exploitée est très fine, ce qui donne au soft un aspect visuel très réussi. Si WJS est parvenu malgré cela à conserver une bonne vitesse d'animation ainsi qu'une jouabilité raisonnable, on peut parier que le succès de Mighty Max permettra très vite d'effectuer une version CD32 plus sophistiquée encore.



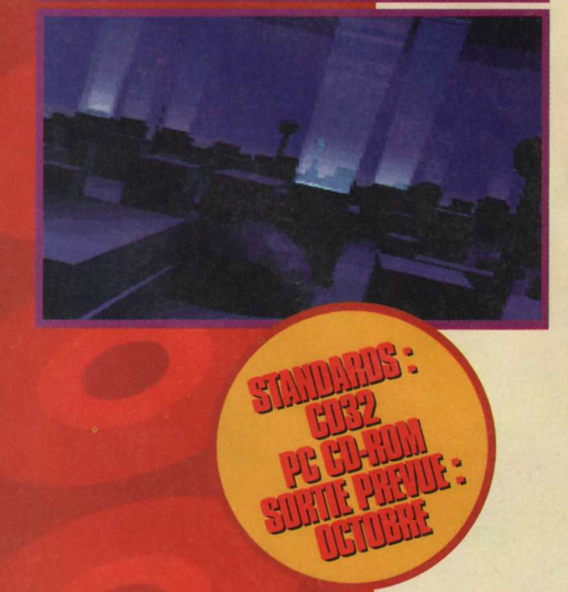
WORK IN PROGRESS

CYBERWAR

EDITEUR : SCI







Cyberwar est la suite de l'adaptation du Cobaye sorti il y a quelques mois sur PC CD-Rom. Pour ceux qui "s'étaient fait avoir", Cyberwar n'est ni plus ni moins que ce qui devait être la fameuse version 256 couleurs du Cobaye. Vous pourrez, moyennant une participation financière, échanger votre version 32 couleurs contre Cyberwar (NDLR : rappelons qu'à l'origine, l'échange devait être gratuit. Merci, SCI !). Ce "nouveau" titre est développé simultanément sur PC CD-Rom et Amiga CD32, et les deux versions sont identiques aussi bien au niveau de la rapidité et de la fluidité d'exécution que des graphismes (en 256 couleurs). **"Nous disposons actuellement de techniques de compression très au point et nous avons optimisé les routines pour prendre en compte les spécificités du lecteur double vitesse du CD32"**. "Là où le PC emploie son processeur, l'Amiga fait appel à ses performances graphiques", dit John Chasey, le responsable du développement de la version CD32. SCI envisage également une version 3DO, mais rien n'est encore décidé. Si la sortie de Cyberwar est prévue pour la fin de l'année, pour coïncider avec la sortie du "Cobaye 2" le film, SCI a une entière liberté quant à sa conception qui n'est aucunement liée au scénario du film. "Bien que la production du film n'ait rien à dire sur notre travail sur Cyberwar, elle est restée en contact avec nous et est satisfaite de ce que nous avons fait", affirme dit John Chasey. SCI a tenu compte des remarques et autres critiques dont a fait l'objet le premier volet. Le principal reproche portait sur le manque d'interactivité et la linéarité, ce que SCI s'est empressé de corriger. **"Aucun produit fini n'est exactement ce que vous voulez en faire à la base, car c'est une course contre le temps"**, selon Fergus Mcneil, le boss de SCI. Dans Cyberwar, en effet, l'action du joueur est plus développée. Si le principe du jeu reste le même, c'est-à-dire un mélange d'épreuves d'action et de réflexion, ces composantes sont mieux équilibrées, plus intuitives, mais surtout moins linéaires. Dans le Cobaye, en effet, les épreuves se suivaient dans un ordre précis - on était obligé de passer un niveau pour voir le suivant - et se répètent ainsi jusqu'à la fin du jeu, tandis que dans Cyberwar, le joueur décide lui-même du parcours à suivre. Le jeu est fondé sur dix épreuves de cinq niveaux de difficulté chacun : jeu de logique mêlant couleurs et formes, monorail où il s'agit d'éviter les obstacles et de tirer sur les ennemis, jeu de canon où il faut ré-







gler la trajectoire et la force de tir, etc. Si ces épreuves sont les mêmes que celles du Cobaye, elles ont gagné en interaction et en complexité. **"Il existe de nombreuses similitudes entre le Cobaye et Cyberwar, mais ce dernier a gagné en profondeur, dit John Chasey. Nous avons essayé de modifier le jeu en y impliquant plus le joueur."** Mais bien plus que le concept de jeu, Cyberwar bénéficie d'une réalisation impressionnante. Un seul chiffre devrait vous convaincre : Cyberwar tient sur trois CD. Cette capacité ne sera pas superflue, quand on sait que de nombreuses séquences sont en Full Motion. Fergus Mcneil et John Chasey sont catégoriques sur ce sujet : "Si l'on décompose le programme, il y a 1 % de code, 9 % de musique et 90 % de graphismes !" (NDLR : ça fait qu'en finale, on se demande si c'est encore un jeu, non ?). À propos de la musique justement, SCI n'a pas encore convaincu Steve Hillage — musicien de renom qui avait déjà travaillé sur le Cobaye — de continuer l'aventure. Mais on aura l'occasion d'en reparler...

Derek Dela Fuente

L'équipe de développement de Cyberwar est essentiellement composée de graphistes.

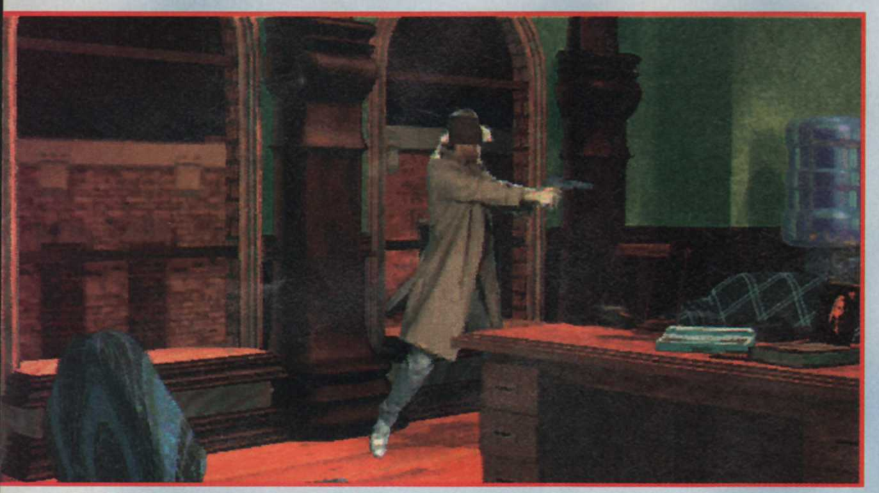




UNDER A KILLING MOON

EDITEUR : ACCESS SOFTWARE • STANDARDS : PC, PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : AOUT/SEPTEMBRE

Selon un processus constant, les jeux vidéo sur micros sont de plus en plus grands et nécessitent des budgets de plus en plus astronomiques. La plupart des softs aujourd'hui disponibles sur PC demandent une place considérable pour être installés, problème que nous pensions voir résolu avec l'avènement du CD-Rom. Pourtant, l'appétit d'espace des développeurs semble ne pas connaître de limite, et l'on verra très bientôt apparaître des logiciels qui ne se satisfont pas d'un malheureux CD et ses quelque 600 Mo de données. C'est le cas d'Eleventh Hour, la seconde partie de Seventh Guest, de Cyberwars et... d'Under A Killing Moon.



Si la quasi-totalité du jeu se déroule en 3D subjective (temps réel), certaines scènes laisse apparaître Tex Murphy (vous) ainsi que son vis-à-vis.



Cette aventure policière réalisée sous la forme d'un véritable film interactif est sans doute la plus importante production jamais conçue. Avec un budget de deux millions de dollars, deux ans de développement, et un soft tenant au final sur la bagatelle de trois CD, Under A Killing Moon est certainement l'un des softs les plus attendus de l'hiver prochain. Il s'agit du troisième volet des aventures de Tex Murphy, le héros de Mean Streets, ainsi que de Martian Memorandum, tous deux déjà sortis chez Access Software. Chris Jones (designer, producteur et réalisateur) et Aaron Conners (scénariste et co-designer) sont tous deux de grands fans des films noirs des années 40 où l'on retrouvait des stars de la stature d'Humphrey Bogart ou Lauren Bacall. Ils ont donc tenté de recréer l'atmosphère propre à ce type de production dans Under A Killing Moon, avec toutefois un changement subtil : l'action se déroule cent ans plus tard, en 2040 !

LE PREMIER "VRAI" FILM INTERACTIF ?

Mais au fait, qu'est-ce qu'un film interactif ? Le terme a été employé tant de fois par les développeurs pour désigner des jeux qui ne s'en approchaient que de très loin, que le terme est quelque peu galvaudé. "Nous voulions avoir le 'feeling' (sorry, Mr Allgood !) d'un vrai film, mais en même temps nous étions déterminés à ce que le joueur ait le réel sentiment d'appartenir à cet univers, à l'impliquer au maximum. Pour ce faire, l'environnement doit être tridimensionnel et offrir à ce dernier une totale mobilité ; il doit pouvoir interagir (ça y est, le mot est lâché !) totalement avec cet univers, parler avec des personnages, ramasser des objets, ouvrir des tiroirs, bref, avoir un contrôle total sur toutes les actions qu'il peut entreprendre. Je cherchais à réaliser quelque chose dans le style de Doom (mais en beaucoup plus réaliste, un scénario beaucoup plus fouillé) et la qualité d'affichage de 7th Guest", nous déclare à ce sujet Chris Jones. Au départ, Aaron Conners avait écrit un premier jet du scénario d'à peu près 150 pages, un véritable mini-roman qui incluait plus de cinquante personnages. "Nous pensions que le CD-Rom serait une véritable panacée qui résoudrait tous les problèmes connus jusqu'alors par les développeurs de jeux, que nous serions libres de mettre des tonnes de scènes et de personnages différents. C'est alors que nous avons exposé notre projet aux programmeurs : eux nous ont très vite fait comprendre que cela n'était pas possible, il nous a

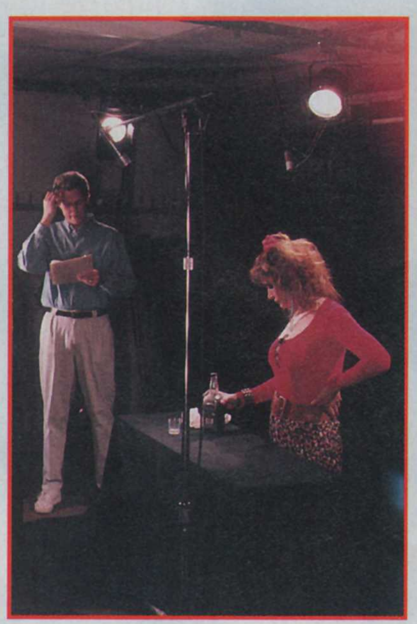


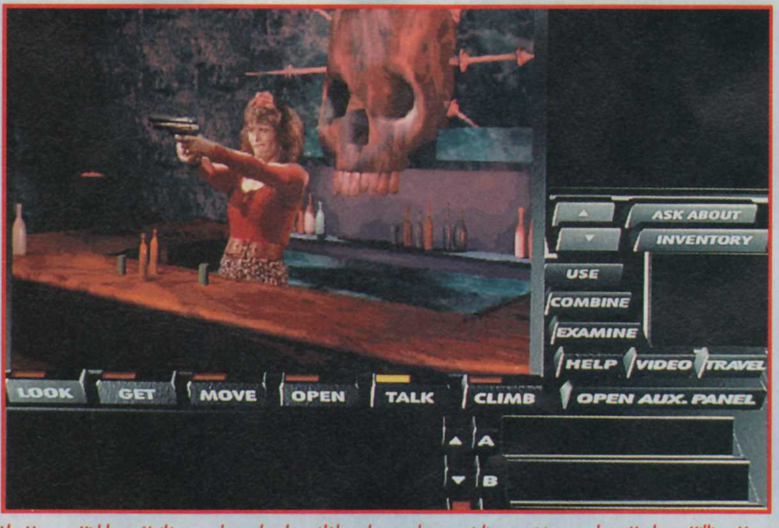


fallu beaucoup les 'travailler au corps' pour les convaincre de se lancer dans une telle entreprise ; et de notre côté, nous avons dû tout réécrire. C'était l'époque bénie où nous pensions tout pouvoir faire sur un seul CD", plaisante Chris Jones. Les concepteurs du jeu pensaient de prime abord créer un environnement en "vraie" 3D, texturée et ombrée en temps réel. Las, une telle prouesse technique n'est pas encore réalisable sur les ordinateurs dont nous disposons, un programme comme 3D Studio mettant au minimum 8 à 10 minutes pour réaliser une seule image de cet acabit, contenant 20 000 à 30 000 surfaces distinctes. Il a donc fallu se résoudre à utiliser la même technique que les simulateurs de vols, c'est-à-dire à simplifier (façon de parler, quand on voit la qualité des graphismes !) l'affichage en exploitant des polygones, ce qui réduit le nombre d'objets à calculer jusqu'à concurrence de 500. Cependant, les textures bitmap ont été conservées, ce qui permet au soft de ne pas souffrir d'un aspect trop géométrique. Bien que le projet ait, au fil du temps, maintes fois évolué, il devint rapidement évident qu'un seul CD ne suffirait pas à contenir toutes ces données.

UN TOURNAGE DIGNE D'UNE SUPER-PRODUCTION

En tout, Under A Killing Moon contient une quarantaine de lieux et 25 personnages différents qui parlent tous avec Tex à un moment ou à un autre du jeu. Et naturellement, pas un seul de ces dialogues n'est écrit à l'écran, la moindre phrase a été enregistrée en studio par des acteurs professionnels. Comme nous l'explique Chris Jones, "d'une certaine manière, tout l'intérêt du jeu repose sur les dialogues : c'est là que le soft prend tout son caractère, son style si particulier. Nous voulions que le personnage de Tex, un détective privé, ait vraiment une personnalité bien définie, nous voulions à tout prix demeurer fidèles au style 'polar'. Du reste, il était assez fréquent que toute l'équipe aille regarder, durant la pause déjeuner, une vidéo de l'un des grands classiques du genre (mon favori est 'Le grand sommeil', mais Aaron lui préfère 'Le faucon maltais')." Le scénario du jeu se déroule en 6 jours et autant de "chapitres". D'après Access, le joueur moyen aura besoin de 50 à 60 heures pour parvenir au terme du soft, et il n'a pas fallu moins de 12 heures à l'un des testeurs du soft pour le parcourir dans sa totalité, en utilisant tous les raccourcis qu'il connaissait ! Chacun des chapitres contient de nombreuses énigmes à résoudre, mais une option d'aide est disponible si vraiment vous ne vous en sortez pas. Soyez prévenu cependant : chaque appel à cette fonction vous pénalisera par la suite ! Pour ce qui est des séquences vidéo, Access n'a pas hésité à faire appel à de vrais comédiens pour obtenir une interprétation plus authentique des personnages du jeu. Les rôles principaux sont même tenus par des acteurs de renommée tels que Brian Keith ("Moonraker", "Yakusa", "Young Guns"...), Margot Kidder (la petite amie de Christopher Reeve dans "Superman 1 à 72", c'était elle !) et Russel Means (vu dans "Le dernier des Mohicans"). En tout, plus de trois heures de vidéo sont présentes dans Under A Killing Moon, ce qui constitue, à ma connaissance, le record absolu des séquences filmées pour un jeu vidéo. Le tournage s'est déroulé à Salt Lake City, au sein des studios Access, avec le concours de nombreux techniciens "maison".





Ah, Margot Kidder... Voilà sans doute la plus célèbre de tous les comédiens qui jouent dans Under a Killing Moon. Malgré les nombreux efforts déployés, impossible de convaincre la rédaction de m'envoyer réaliser une interview de l'accorte Margot ! Pourtant, je n'agissais là que dans le plus pur esprit journalistique ! Promis !



UNDER A KILLING MOON SUITE

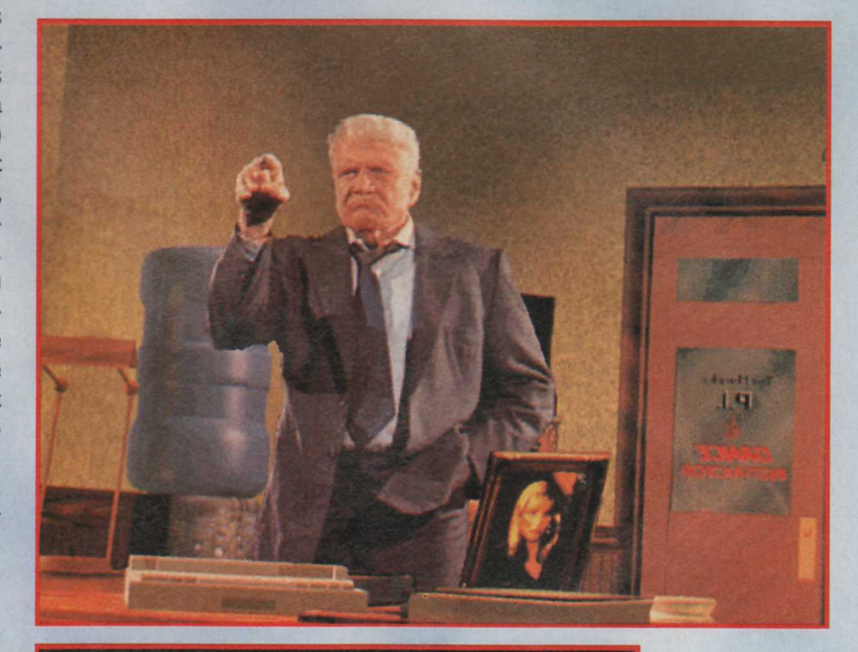
DES ACTEURS (PRESQUE) CELEBRES !

Aucun des trois acteurs principaux (Brian Keith dans le rôle du Colonel, Russell Means dans celui du "Chameleon", et Margot Kidder qui joue une barmaid) n'avait jamais figuré dans un jeu vidéo auparavant. "Russell Means était celui qui comprenait le mieux l'usage qui serait fait de ces séquences, car il avait déjà travaillé comme analyste-programmeur sur des systèmes informatiques dans les années 60, mais Margot Kidder et Brian Keith étaient beaucoup moins chauds de prime abord. Apparemment, ils craignaient beaucoup de se retrouver dans un jeu vidéo 'plein de tripes et de sang', mais leurs appréhensions se sont évanouies très vite dès que nous avons démarré le tournage. Tous les trois avaient déjà tourné de nombreuses scènes sur fond bleu (une grande partie des scènes de Margot Kidder dans 'Superman' ont été tournées ainsi) et ils se sont très rapidement plongés dans leurs rôles respectifs." Comme nous le fait remarquer Aaron Conners, "travailler avec de tels acteurs nous a vraiment ouvert les yeux, nous nous sommes aperçus tout de suite combien leur expérience était précieuse. Bien que nous ayons, avant de commencer le tournage, déjà prévu et écrit toutes les scènes, ils ont donné vie à nos personnages avec une aisance déconcertante, leur ont apporté des nuances que nous n'imaginions même pas ! Les comédiens professionnels sont capables de se plonger dans une scène complètement, puis dans une autre, radicalement différente, en l'espace de quelques secondes. Bien que ces trois-là aient les rôles les plus importants comportant le plus grand nombre de scènes et de nuances à retranscrire, il ne nous a fallu que deux jours pour tout mettre en boîte." Chaque scène a été tournée sous cinq ou six angles différents, à l'aide de caméras placées judicieusement, et a nécessité une demi-douzaine de prises. Tous les personnages du jeu, en dehors des trois cités précédemment, sont incarnés par des comédiens "du cru", et le tournage de leur script a demandé de un à trois jours, selon l'importance du rôle. En tout, ce n'est pas moins de cent (!!!) heures de séquences vidéo qui ont ainsi été filmées par Dave Brown, le caméraman, à partir desquelles une draconienne sélection a été opérée. Le parallèle avec l'industrie cinématographique ne s'arrête pas là, puisque le soft demandait également de nombreux effets spéciaux, car certains des personnages sont des mutants affligés de difformités physiques (l'histoire se déroule après la Troisième Guerre mondiale, alors qu'une partie de la population a été irradiée). The Beak ("le bec") en particulier, est un mutant dont le corps, à peu près humanoïde, est surmonté d'une tête ressemblant à celle d'un éléphanteau. Pour les scènes de dialogues ou apparaissait The Beak, un marionnettiste, intégralement enveloppé dans des habits noirs, devait se tenir derrière le comédien jouant son texte et manœuvrer sa trompe à l'aide de divers fils et leviers ! Bref, il semble bien que cette fois, Access soit parvenu à s'approcher réellement de l'authentique film interactif, vraiment "film" sans oublier d'être vraiment interactif. Beaucoup d'efforts ont été consentis pour faire d'Under A Killing Moon une expérience vraiment unique. Le soft a été réalisé pour tourner de façon optimale (10 images/seconde) sur 486/33 équipé d'un lecteur simple vitesse, selon Access. Bien évidemment, une bonne quantité de RAM, ainsi qu'une carte vidéo performante amélioreront nettement ces performances. La configuration minimale requise est un 386/25, mais il faudra alors réduire la fenêtre au minimum et supprimer bon nombre de détails, ce qui risque d'ôter une partie de son intérêt à la partie. De tous les projets que j'ai eu l'occasion de voir, celui-ci est certainement l'un des plus impressionnants, mais l'on ne peut que prier pour que le résultat final soit à la hauteur de nos espoirs. Vous en avez rêvé ? Access est en train de le faire !

MIKE "PINKY" HAMMER



Voilà les deux heureux concepteurs d'Under a Killing Moon, Aaron Conners (à droite) et Chris Jones (à gauche). A noter que ce dernier incarne également à l'écran le rôle de Tex Murphy, le détective privé héros de cette épique aventure (le premier rôle, carrément, on ne se refuse rien, à ce que je vois !).





Avec son budget astronomique, ses nombreuses séquences vidéo intégrées, son aspect sonore "100% parlé", Under a Killing Moon risque bien d'être un soft qui fera date dans l'industrie du jeu vidéo. Voilà peut-être la première fois que les univers cinématographique et informatique ludique fusionnent ainsi dans une harmonie aussi parfaite.

••• LE SPECIALISTE ••• VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT ••• LE SPECIALISTE •••

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES en fait plus, ***CLUB GAMES*** est moins cher ...
tout simplement



☎ (16.1) **44 59 29 29**



AVANTAGES DU CLUB

PLUS DE CHOIX !!!



- ✔ Tous les jeux sur ordinateur
- ✔ Tous les accessoires
- ✔ Toutes les dernières nouveautés

Le Renard c'est : + de 10 000 références disponibles

DES PRIX EXCEPTIONNELS !!!



- ✔ Chaque mois : des hits à prix cannons !
- ✔ Des promotions exceptionnelles (2 jeux pour le prix d'1)
- ✔ **Cet été, Carte de membre gratuite et prix Club pour tous**

Avec le Renard bénéficiez du prix Club

PLUS DE SERVICES !!!



- ✔ Un Club performant
- ✔ Une carte offrant de nombreux avantages
- ✔ Une livraison ultra rapide : ***colissimo 24/48 heures***
- ✔ Satisfait ou remboursé sous 7 jours
- Bientôt : • Un service minitel

Carte de membre et catalogue

Réf.	NOMS	Sans Carte	Prix CLUB
	Jeux PC DISK		
	TOP 20		
PC0054	1942 PACIFIC AIR WAR	303 F	289 F
PC0055	PACIFIC STRIKE	356 F	335 F
PC0056	SUPER SKI 3	272 F	259 F
PC0057	ULTIMA 8 PAGAN	366 F	349 F
PC0058	KICK OFF 3	266 F	253 F
PC0059	CANNON FODDER	273 F	260 F
PC0060	AL QADIM	345 F	329 F
PC0061	F14 FLEET DEFENDER FR	314 F	299 F
PC0062	BENEATH A STELL SKY	294 F	280 F
PC0063	DELTA 5	357 F	340 F
PC0064	MANCHESTER UNITED	240 F	229 F
PC0065	HEIMDALL 2	273 F	260 F
PC0066	GREAT NAVAL BATTLES 2	346 F	330 F
PC0067	RAVENLOFT	286 F	367 F
PC0068	VROOM MULTI PLAYER	220 F	210 F
PC0069	WEREWOLF KA-50	341 F	325 F
PC0070	BATTLE ISLE 2	333 F	317 F
PC0071	INDY CAR RACING	273 F	260 F
PC0072	STAR TREK JUDGEMENT RITES	357 F	340 F
PC0073	BLOODNET	303 F	289 F
PC0074	ARENA THE ELDER SCROLLS	335 F	319 F
PC0075	TFX	314 F	299 F
PC0076	BATTLEDROME	312 F	297 F
PC0077	CHAOS ENGINE	241 F	230 F
PC0078	F1 GRAND PRIX	279 F	266 F
PC0079	FIFA SOCCER	TEL	TEL
PC0080	FLIGHT SIMULATOR 5.0	356 F	339 F
PC0081	HARPOON 2	336 F	320 F
PC0082	ISHAR 3	TEL	TEL
PC0083	JUDGEMENT RITES SOUND	169 F	161 F
PC0084	LANDS OF LORE	282 F	269 F
PC0085	SABERTEAM	219 F	209 F
PC0086	SAM AND MAX	335 F	319 F
PC0087	SEA WOLF	356 F	339 F
PC0088	SPEECH PACIFIC STRIKE	146 F	139 F
PC0099	THEATRE OF DEATH	264 F	252 F
PC0100	TIE FIGHTER	TEL	TEL
PC0101	UFO	294 F	280 F
PC0102	VICTORY AT SEA	336 F	320 F
PC0103	WORLD CUP 94	257 F	245 F
	EDUCATIF PC DISK		
EDU004	PC CORPS HUMAIN	494 F	471 F
EDU005	PC ESPACE	531 F	506 F
EDU006	PC GLOBE 5.08	314 F	299 F
EDU007	PC GLOBE MAPS'N'FACTS	531 F	506 F
EDU008	PC ORDINATEUR	441 F	420 F
EDU009	PC UNIVERS	441 F	420 F

KIT CD ROM JOUEUR
00158 Lecteur PANASONIC CDR562 double vitesse
\+ interface
\+ MEGA RACE
\+ REBEL ASSAULT
1690 F

Réf.	NOMS	Sans Carte	Prix CLUB
	Jeux PC - CD ROM		
	TOP 20		
PC0001	THEME PARK	465 F	443 F
PC0002	SYNDICATE PLUS VF	409 F	390 F
PC0003	HAND OF FATE	426 F	405 F
PC0004	GABRIEL KNIGHT VF	310 F	295 F
PC0005	7 TH GUEST + DUNE	419 F	399 F
PC0006	LITIL DIVIL	336 F	320 F
PC0007	SAM ET MAX HIT THE ROAD	356 F	339 F
PC0008	LANDS OF LORE	341 F	325 F
PC0009	DRAGONSPHERE MULTILANGUE	267 F	255 F
PC0010	MYST NF	439 F	418 F
PC0011	BETRAYAL AT KONDOR	349 F	332 F
PC0012	HEIMDALL 2	310 F	295 F
PC0013	LEISURE SUIT LARRY 6	355 F	338 F
PC0014	RAVENLOFT	366 F	349 F
PC0015	ULTIMA 8 + SPEECH PACK	419 F	399 F
PC0016	THE HORDE MPEG VF	546 F	520 F
PC0017	SUPER STRIKE COMMANDER	347 F	331 F
PC0018	MEGARACE	282 F	269 F
PC0019	BENEATH A STEEL SKY	408 F	389 F
PC0020	BLOODNET	314 F	299 F
PC0021	COMMANCHE + MISSION 1 ET 2	398 F	379 F
PC0022	CRITICAL PATH VO	424 F	405 F
PC0023	DAY OF THE TENTACLE VF	345 F	329 F
PC0024	GOBLIINS 2 VF	251 F	239 F
PC0025	GOBLIINS 3 VF	380 F	363 F
PC0026	GREAT NAVAL BATTLES 2	314 F	299 F
PC0027	INCA 2	420 F	400 F
PC0028	JURASSIC PARK	283 F	270 F
PC0029	KINGCOMS	468 F	446 F
PC0030	LE MONDE DE XEEN	404 F	385 F
PC0031	LOST IN TIME	359 F	342 F
PC0032	MANCHESTER UNITED	238 F	227 F
PC0033	MICROCOSM VF	366 F	349 F
PC0034	OUTPOST	398 F	379 F
PC0035	PHANTASMAGORIA	401 F	382 F
PC0036	POLICE QUEST 4	354 F	337 F
PC0037	QUANTUM GATE VO	409 F	390 F
PC0038	REBEL ASSAULT	366 F	349 F
PC0039	RETURN TO ZORK VF	314 F	299 F
PC0040	SAGA OF ACES	345 F	329 F
PC0041	STARLORDS VF	314 F	299 F
PC0042	SUBWAR 2050 + SCENARY DISK	356 F	335 F
PC0043	TFX	378 F	360 F
PC0044	THE LARRY COLLECTION	344 F	328 F
PC0045	THE SPACE QUEST SAGA	344 F	328 F
PC0046	UFO	327 F	311 F
PC0047	WHO SHUT JOHNY ROCK	386 F	367 F

2 Jeux CD ROM PC
00159
FASCINATION
\+ ESS MEGA VF
279 F

LES HITS DU MOIS A PRIX CLUB



• Réf. HIT1 : **BATTLE ISLE 2 VF**
PC/CD ROM



• Réf. HIT2 : **HEIMDALL 2 VF**
AMIGA 500



• Réf. HIT3 : **ROBINSON REQUIEM VF**
PC DISK



• Réf. HIT4 : **SIM CITY 2000 VF**
PC DISK

Nous rachetons vos softs
PC-CD ROM ET MAC-CD ROM
TELEPHONEZ-NOUS !!!
(Jeu + boîte + notice)

Réf.	NOMS	Sans Carte	Prix CLUB
	AMIGA 500		
	TOP 10		
AM0001	ROBINSON REQUIEM	283 F	270 F
AM0002	BENEATH A STEEL SKY	272 F	259 F
AM0003	CANNON FODDER	249 F	237 F
AM0004	GOAL	220 F	210 F
AM0005	SETTLERS	294 F	280 F
AM0006	K 240	268 F	255 F
AM0007	MANCHESTER UNITED	240 F	229 F
AM0008	SKID MARKS	209 F	199 F
AM0009	KICK OFF 3	231 F	220 F
AM0010	GENESIA	240 F	229 F
AM0011	ARMOUR GEDDON 2	167 F	159 F
AM0012	BATTLETOADS	152 F	146 F
AM0013	BENEFACTOR	209 F	199 F
AM0014	BRUTAL SOCCER	252 F	240 F
AM0015	CRASH DUMMIES	251 F	239 F
AM0016	DUNE 2 VF	230 F	219 F
AM0017	F1 GRAND PRIX	240 F	229 F
AM0018	MAELSTROM	294 F	280 F
AM0019	MORTAL COMBAT	220 F	210 F
AM0020	MR NUTZ	199 F	190 F
AM0021	NORD ET SUD	299 F	285 F
AM0022	OM	194 F	185 F
AM0023	SIERRA SOCCER	231 F	220 F
AM0024	TWILIGHT 2000	299 F	285 F
AM0025	UFO	283 F	270 F
	AMIGA 1200		
AM0026	GUNSHIP 2000	240 F	229 F
AM0027	HEIMDALL 2	254 F	242 F
AM0028	KICK OFF 3	266 F	254 F
AM0029	KING QUEST 6	336 F	320 F
AM0030	ROBINSON REQUIEM	TEL	TEL
AM0031	SABERTEAM	231 F	220 F
AM0032	STAR TREK 25 TH	313 F	298 F

2 Jeux AMIGA 500
00160 CROISIERE POUR 1 CADAVRE
\+ STREET FIGHTER II
239 F

Réf.	NOMS	Sans Carte	Prix CLUB
	MAC DISK		
MCD001	BREAK LINE	252 F	240 F
MCD002	CIVILISATION	293 F	279 F
MCD003	F117 NF	374 F	356 F
MCD004	HARPOON 2	340 F	324 F
MCD005	SECRET MONKEY 2	333 F	317 F
MCD006	SIMCITY 2000	341 F	325 F
MCD007	SYNDICATE VF	293 F	279 F
MCD008	VICTORY AT SEA	373 F	355 F
	MAC CD ROM		
MAC001	7 TH GUEST	470 F	447 F
MAC002	INDY 4	377 F	359 F
MAC003	IRON HELIX	294 F	280 F
MAC004	MYST	334 F	318 F
MAC005	SHERLOCK HOLMES 3	409 F	390 F
AT0001	CIVILISATION	252 F	240 F
AT0002	DOGFIGHT NF	220 F	210 F
AT0003	F1 GRAND PRIX	244 F	232 F
AT0004	GOAL	219 F	209 F
AT0005	PIRATES	92 F	87 F
AT0006	PRINCE OF PERSIA	86 F	82 F
AT0007	ROBINSON REQUIEM	283 F	270 F
AT0008	RUGBY THE WORLD UP	183 F	176 F
AT0009	STREET FIGHTER	86 F	82 F
AT0010	STREET FIGHTER 2	130 F	124 F
	LES JOYSTICKS		
AC0001	KONIX SPEEDKING ATARI	113 F	
AC0002	KONIX SPEEDKING PCI	169 F	
AC0003	CH FLIGHTSTICK PC	339 F	
AC0004	CH FLIGHTSTICK PRO PC	590 F	
AC0005	CH MACH 1 PC	169 F	
AC0006	QUICKSHOT PC	93 F	
	LES CARTES SONORES		
AC0007	SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	500 F	
AC0008	SOUND BLASTER PRO VALUE	650 F	
AC0009	SOUND BLASTER 16 MULTI CD	1080 F	
AC0010	SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1350 F	
AC0011	SOUND BLASTER AWE 32	2180 F	

	PC	MAC
Manette flight control system PC	620 F	
Manette flight control system pro	1040 F	1040 F
Manette de gaz weapon control system	1040 F	890 F
Volant formula t 1	1340 F	
Palonnier rudder control system PC	1090 F	1040 F
Ch virtual pilot	615 F	

KIT CD ROM PUISSANCE 16
00161 Lecteur PANAOSONIC CDR562 double vitesse
\+ interface
\+ MEGA RACE
\+ REBEL ASSAULT
\+ Sound Blaster 16
2450 F

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposés par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks

Nombreux titres disponibles
(sur PC, Amiga, Mac, CD ROM ...)
APPELER LE RENARD AU (16.1) **44 59 29 31**
2ème numéro

SOYEZ FUTÉS, COMMANDEZ AU RENARD !
CARTE PRIVILEGE
CLUB GAMES
LE RENARD DU JEU VIDEO
Nicolas AUBERT
Numéro de membre : 007
Tél. : (16.1) 44 59 29 29 ou (16.1) 44 59 29 31
CARTE GRATUITE En Juillet et Août

Standard : Tous les jours sauf le Dimanche
10/13 h - 14/19 h

***Grâce à la Carte Privilège CLUB GAMES** (Valable 1 an) :*

Pour 30 F seulement
- Bénéficiez des prix Club (-5% sur les Jeux)
- Recevez à domicile, tous les 2 mois, le catalogue complet du Club
- Recevez une liste des nouveautés en avant-première
- ***... et beaucoup d'autres avantages à venir***

BON DE COMMANDE *EXPRESS* : A découper ou à photocopier et à envoyer à CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL : ....
TEL : .... DATE DE NAISSANCE : ....
ORDINATEURS UTILISES : ....
N° DE MEMBRE : ....

JOYSTICK 07/94

REF	NOMS	PRIX
EMBALLAGE + FRAIS DE PORT : Tarif de base 1 à 2 jeux		**29 F**
MAJORATION : France : Matériels : **+20 F**, 3 à 5 jeux : **+10 F** - **CEE/DOM TOM : +60 F**, 3 à 5 jeux : **+20 F**		
Carte de Membre gratuite en Juillet et Aout		~~30 F~~
TOTAL		

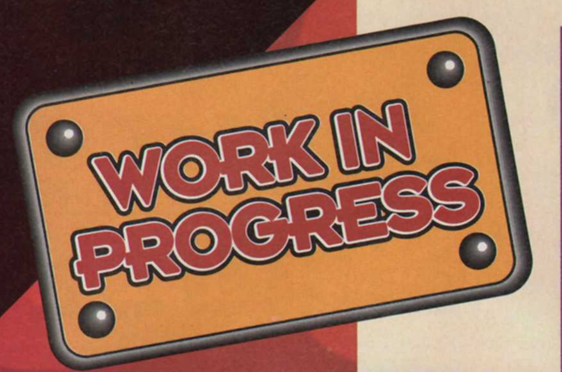
Les chèques sont à libéller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE
❑ CONTRE REMBOURSEMENT +35 Frs ❑ CARTE BLEUE

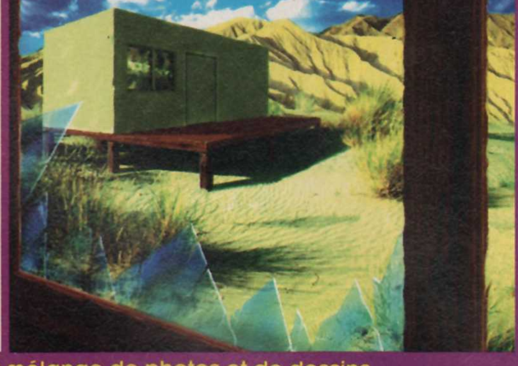
N°|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration :

Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 Frs, RCS Paris B 394 824 585







Beaucoup d'images sont le fruit du mélange de photos et de dessins.

Veltion

EDITEUR : COKTEL VISION

STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 94

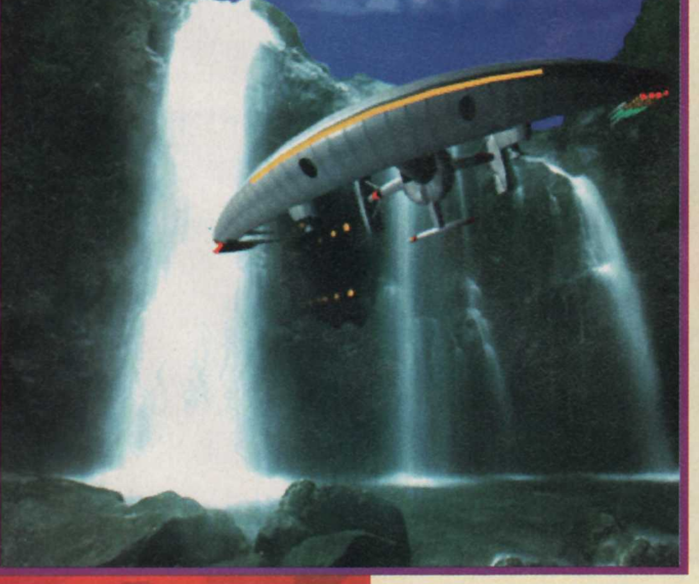
Le prochain jeu multimédia interactif machin chose de chez Coktel Vision se nomme Tarentule... euh, Chapeau pointu... Ah non, Veltion peut-être. En fait, ça n'est sûrement pas l'appellation finale, mais c'est en tout cas son nom à 12 h 45 ce mardi 7 juin. À l'image d'Inca 2 et de Lost in Time, Veltion (et pourquoi pas Vomitor) utilise plusieurs techniques au sein du même logiciel. Le graphisme tout d'abord sera en SVGA (640x480 en 256 couleurs). Les quelques écrans définitifs que nous vous livrons dans cette page vous donnent une légère idée de l'excellente qualité du résultat. La vidéo sera elle aussi en SVGA. Il s'agira, la plupart du temps, de personnages incrustés sur des fonds dessinés. Enfin, l'image de synthèse sera au rendez-vous, notamment lors des phases d'aventure qui resteront elles en 320x200, écrans intermédiaires exceptés. Nous avons pu en voir quelques-unes et c'est assez prometteur. Mouvements de caméras, travelling, rotation... tous les effets cinématographiques y sont. Les développeurs nous ont confié d'ailleurs que plusieurs personnes du milieu du cinéma travaillent sur le projet : "Plus les jeux se rapprochent du cinéma et plus les techniques se rejoignent".

Venons-en maintenant au scénario. La dynastie Raauq est la seule à posséder l'Intégrale Connaissance, le savoir suprême de l'univers tout entier. Mais voilà, l'infâme Iron décide de s'en emparer et C. Yannis Hockes, le détenteur actuel de l'I.C., décide de scinder ce savoir en deux et en confie chaque partie à ses deux fils respectifs. Pour plus de sûreté, il disperse ses deux progénitures sur deux planètes dont la Terre. Mel Raauq se retrouve donc dans la peau d'un quelconque gosse terrien avant qu'il ne s'aperçoive de la vérité.... Tantantan... Le suspens est terrrible. Mais n'en dévoilons pas d'avantage. Tout ce que je suis en mesure de vous dire à l'heure actuelle, c'est que vous dirigerez, à l'instar d'Inca, un personnage dans une station spatiale à la recherche d'une machine très complexe et qui devra, tel un Mag Gyver du futur, déjouer maints pièges... Vous pourrez, par exemple, retirer des pièces d'un robot pour le reprogrammer. Un vrai Mac Gyver, vous dis-je ! Il y aura aussi des phases de combat dans l'espace avec, comme véritable nouveauté, la définition. En effet, ces derniers seront eux aussi en SVGA. Enfin, sachez que Veltion (ou Aspirator ?) sortira avant la fin de cette année sur CD-ROM PC.

LORD CASQUE NOIR



De l'action en haute définition avec fenêtres transparentes. Le joueur pourra les déplacer à volonté.





PREVIEW

SIMON THE SORCERER 2





Simon the Sorcerer 2 est la suite d'un jeu d'aventure graphique qui avait fait sensation il y a un peu moins d'un an, avec ses graphismes soignés, son scénario original et tordant. On commençait à se dire que les bons jeux d'aventure ne pouvaient qu'être américains (LucasArts, Sierra et Westwood), mais Adventure Soft, "petit" éditeur anglais composé d'une vingtaine de personnes, a prouvé le contraire. "Nous vendons probablement moins de jeux que LucasArts, mais nous gagnons plus d'argent par unité.", dit Mike Woodruffe, le big boss de Adventure Soft. Avec ses sept graphistes, ses deux programmeurs (Mike Woodruffe et on fils, Simon), quelques administratifs et des musiciens free-lance, Adventure Soft minimise les frais. Ce qui ne signifie par pour autant que la qualité ne soit pas au rendez-vous. Pour Simon 2, Adventure Soft a tout amélioré : les décors scrollent désormais, chaque lieu contient des animations et des éngimes, le système de conversation est optimisé, les graphismes sont en Super-VGA. Mike Woodruffe pense que "les développeurs ont oublié ce que devrait être un jeu d'aventure. Les jeux actuels utilisent des nouvelles techniques, comme le blue-screen (procédé d'incrustation vidéo), les graphismes vidéo ou calculés. Ils ont l'air bien pendant dix minutes, mais manquent en fait d'intérêt." Pour Simon 2, si la réalisation a été soignée, Adventure Soft n'a pas omis l'essentiel : l'intérêt. Les énigmes sont nombreuses et ne consistent pas en de simples manipulations d'objets. Tout en restant logiques, elles requièrent un minimum de réflexion : il faut généralement combiner les différents objets. Quelques mots sur le scénario qui fait directement suite à la fin du premier volet où le héros avait vaincu le terrible Sordid. Un jeune paysan prénommé Runt qui caresse le rêve de devenir magicien, a trouvé le livre des sorts de Sordid. Surpris par son père en pleine lecture, il brûle l'ouvrage et en jette les cendres par terre. Malheureusement, ces cendres tombent sur un carré magique que Raunt avait auparavant tracé, provoquant la résurrection du maléfique sorcier. Sordid recrute ausitôt Raunt comme assistant et envoie une garde-robe enchantée dans l'univers de Simon pour attirer le héros dans le royaume magique. Sale affaire !

Derek Dela Fuente

ADVENTURE SOFT
AMIGA 1200
AMIGA CD32, PC
OCTOBRE 94
PHOTO : PC







DOSSIER OCEAN

À la rentrée, Ocean devrait frapper très fort avec deux titres tirant parti du CD-ROM. Tous deux destinés aux fanas de simulations spatiales, les jeux en question devraient remporter un franc succès s'ils tiennent leurs promesses. De quoi se consoler de la fin des vacances !



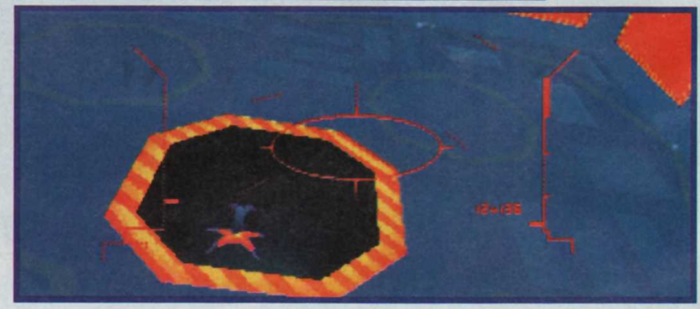
Standards : Amiga 1200, PC CD-Rom
Sortie prévue : octobre

Depuis l'annonce de son développement, il ne se passe pas un jour sans que quelqu'un demande des nouvelles d'Inferno, la suite du jeu de combat spatial Epic. C'est qu'à la sortie de ce dernier, à l'époque de la naissance du PC ludique, à l'époque de Wing Commander, Epic constituait la seule alternative au jeu d'Origin pour qui ne voulait pas investir dans une configuration "musclée" (j'imagine qu'ils ont dû le faire depuis, mais bon...). Epic a donc fortement marqué les consciences des PCistes convaincus, amateurs ou non du genre, malgré les critiques qui n'ont pas manqué d'être émises à son égard. "Epic a été initialement développé pour le ST et l'Amiga. Il a souffert d'un véritable engouement de la presse qui a créé des attentes trop élevées de la part du public. Il a donc été considéré par certains comme un chef-d'œuvre imparfait, dit Shaun Hollywood, de DID qui développe Inferno pour Ocean". Avec l'accélération des événements, l'affirmation du PC comme machine ludique à part entière, le progrès des techniques, c'est avec un certain émoi, pour ne pas dire un émoi certain, que tous attendent les premières images de Inferno, avec l'excitation toute caractéristique d'un grand événement. "Il y a un lien entre Epic et Inferno. Epic faisait allusion à une

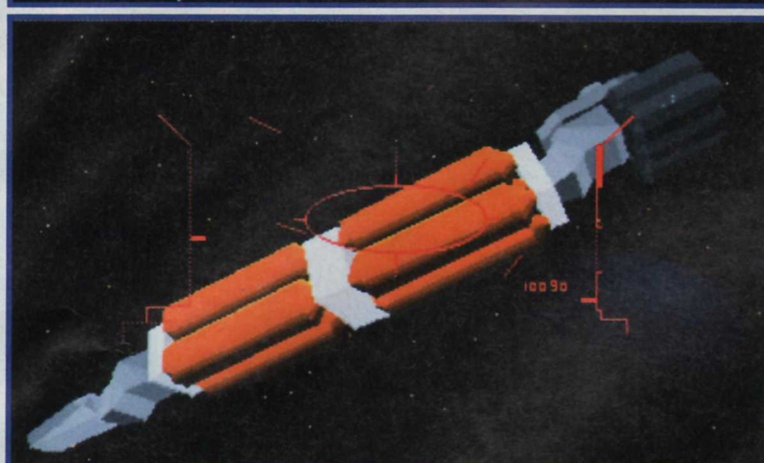




Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Inferno, alias "Epic 2", est particulièrement soigné graphiquement, aussi bien dans les phases de jeu que dans les écrans intermédiaires.











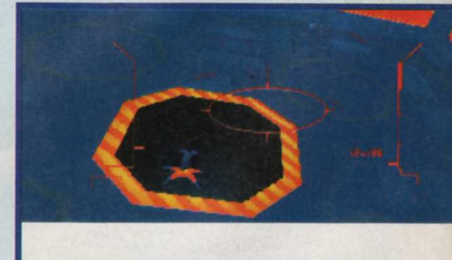
Le moteur graphique utilisé dans TFX a été entièrement ré-écrit pour Inferno. C'est certainement l'une des 3D polygonales les plus détaillées et les plus soignées.

flotte humaine issue d'une Super Nova. Dans Inferno, on évoluera au sein de cette flotte et on pourra notammment entrer dans le vaisseau-amiral, chose qui était impossible dans Epic." Inferno bénéficie d'une présentation et d'effets totalement nouveaux. Le moteur 3D utilisé dans TFX a été entièrement "ré-écrit" pour gagner notamment en finesse et en détails. Inferno comporte de nombreuses phases de jeu, mêlant combats, aventure et stratégie, mais l'arcade y est prédominant. "Nous espérons qu'il séduira même ceux qui ne sont pas attirés par ce genre." Inferno est très intuitif, bien loin des simulateurs de vol et de leur imposant manuel. Une courte bande-dessinée est d'ailleurs jointe, introduisant les personnages et le contexte. On peut immédiatement entrer dans l'action. Les commandes sont sophistiquées et complètes sans être trop ardues, et le cockpit comporte tous les instruments nécessaires au combat et à la navigation. Les 650 missions offrent un large éventail quant aux objectifs à accomplir et aux dénouements. Les plus simples mettent en scène des combats spatiaux classiques ; d'autres, plus complexes, permettent de voyager de planètes en planètes, d'en survoler la surface... Il y a également des missions au cœur de stations spatiales où l'on tente de s'y échapper en errant dans le dédale de couloirs. Selon Shaun Hollywood, "Inferno offre un degré de sophistication jamais atteint dans un jeu. Pour les scènes de surface, nous avons conçu des thèmes pour chaque civilisation. Nous avons créé un monde avec une profondeur incroyable où l'on peut passer du macrocosme galatique au microcosme humain. Les détails sont saisissants quand on descend de 1 000 pieds d'altitude à une distance permettant de voir des gens marcher. C'est un environnement cohérent mais néanmoins en perpétuelle mutation où l'on évolue à sa guise." (ND Calor : ça ressemble assez à ce qu'on attendait de Elite 2). Pas étonnant quand on sait qu'Inferno a impliqué plus d'une centaine de personnes, avec en grande majorité des graphistes. À propos de la "rivalité" Epic-Inferno/Wing Commander, Shaun Hollywood explique son point de vue : "Je ne comparerai pas Inferno à Wing Commander. Nous regardons bien sûr toujours tous les produits Origin, car ce sont de sérieux concurrents (ND Calor : sans blague !). Mais il n'y a pas de rivalité directe à cause de la technique utilisée. Wing Commander est basé sur des sprites, l'impression de la 3D est juste une illusion. Dans nos









SUITE...

INFERNO SUITE...

jeux au contraire, c'est un véritable monde 3D où les objets disparaissent peu à peu à mesure qu'ils s'éloignent. Nous avons amélioré quelques caractéristiques comme le cockpit virtuel que vous avez découvert dans TFX, qui est un facteur primordial à l'implication du joueur. Quand on tourne la tête pour regarder les objets environnants, on s'y croit vraiment tandis que dans Wing Commander, on a plutôt l'impression de les regarder sur l'écran d'un moniteur. Inferno comporte aussi des scènes cinématiques intermédiaires, mais je pense que nous avons été plus loin." Enfin, notons que pour le premier produit purement CD de DID (pour la version PC), ils n'y sont pas allés de main morte puisqu'Inferno sera entièrement parlé et dans les principales langues européennes !".





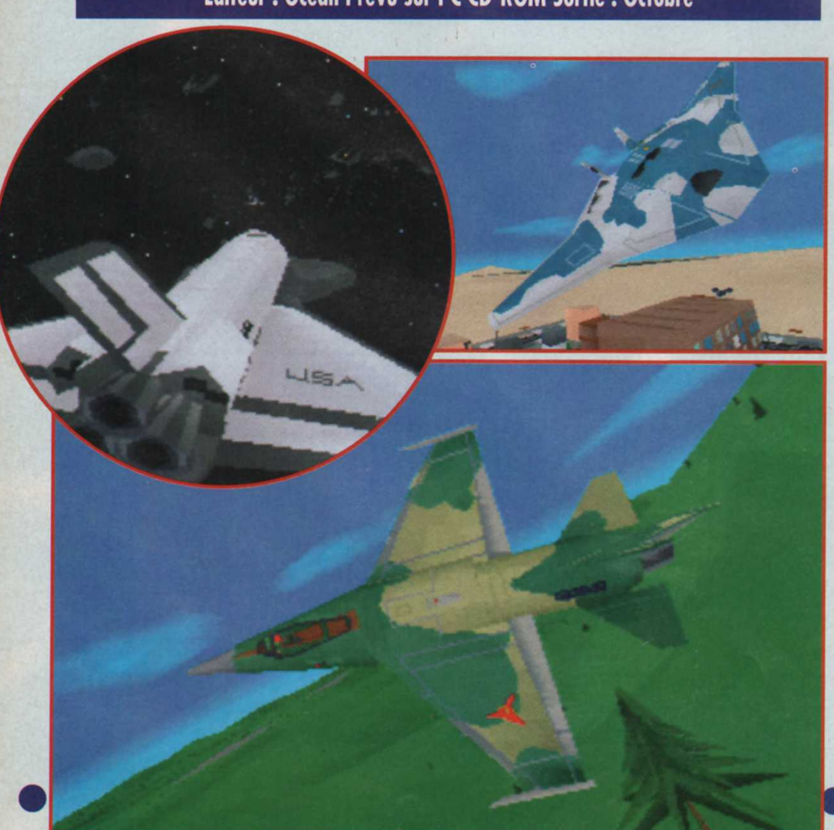
101 personnes dont une grande majorité de graphistes, travaillent d'arrache-pied sur Inferno.



De nombreux écrans intermédiaires - somptueux soit dit en passant - ont été réalisés entre autres, par Donna Chippendale.

IRON ANGEL

Editeur : Ocean Prévu sur PC CD-ROM Sortie : Octobre



Développé par Meta Mode Design pour le compte d'Ocean, cet "ange de fer" s'annonce comme un compromis entre Inferno et TFX, le tout saupoudré d'une pincée de Robocop. Vous y incarnez le rôle d'un pilote du XXIe siècle plongé dans une guerre sans merci qui oppose trois grandes puissances. Le jeu se déroule sur trois campagnes composées chacune de plusieurs missions. Pour passer de l'une à l'autre, on peut bénéficier de scènes intermédiaires à la Wing Commander. De plus, des missions d'entraînement permettent de se faire la main en combattant un type spécifique de matériel sans avoir à disputer une campagne complète. Le jeu permet de se déplacer dans un monde gigantesque, incluant une visite sur la lune et dans des stations orbitales. Le jeu complet sera en 3D avec ombrage de Gouraud. Robert Muir, le créateur du jeu, a passé énormément de temps à rendre le vol des appareils cohérent et à travailler de nombreux détails, tel la ligne d'horizon. Il faut dire que le souçi du détail est énorme dans ce jeu à l'échelle 1. Des modes de visualisation permettront de s'admirer au moyen d'une caméra. On disposera même d'un système de visualisation automatique qui offrira l'opportunité de se voir sous le meilleur angle possible en fonction de ses mouvements. Mieux encore, il sera envisageable, après avoir atterri et s'être camouflé, de vérifier du dehors si le camouflage est opérant. À l'ordre des réjouissances, on pourra aussi assister en spectateur, si on ne veut pas s'en mêler, aux batailles opposant les deux autres camps ! En ce qui concerne le pilotage, on aura droit au traditionnel tableau de bord avec affichage 3D. En cas de pépin, il est prévu que le joueur - enfin le pilote - puisse s'éjecter avec une partie de son matériel ou même qu'il parte aux commandes d'un module de survie. Le pilote bénéfi-







ciera également d'armes puissantes, tel un canon rotatif permettant d'arroser tout autour de soi. Il faut dire qu'on a intérêt à disposer de matériel conséquent au vu des missions proposées : ainsi, l'une des missions consistera à explorer la face cachée de la lune ! Pour cela, on disposera d'un module spécial équipé d'une caméra. C'est d'après les images envoyées par le module qu'on pourra se diriger ! Les missions, qui pourront durer de 5 minutes à 1 heure, seront au nombre de 150. Enfin, il sera possible, avant de se lancer directement dans les combats, de piloter "en touriste" afin de se familiariser avec les commandes de vol : visite de l'Australie, survol de la banquise ou exploration de l'espace. Bien entendu (ben tiens !), suivant que l'appareil est dans l'espace ou dans l'air, il ne réagira pas de la même façon.

Derek dela Fuente





Shadow of the Comet

Comme la version disquette datait de plus d'un an, Infogrames a fait des efforts pour que Shadow CD ne reste pas dans l'ombre. Mission accomplie avec un produit qui bénéficie de quelques ajouts intéressants.

cd rom PC

▲ Les voix permettent de se mettre dans l'ambiance.
▲ Les décors, souvent d'excellente qualité.
▲ Le thème du jeu, original.
▼ Les bruitages sont trop sobres.
▼ Lors des gros plans, les dégradés de couleurs sont ratés.

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	15

84%

Le musée permet de découvrir une collection d'objets étranges.









Lorsqu'ils sont digitalisés, les décors sont vraiment très réussis.

Dans sa demeure de R'lyeh, la morte Cthullhu rêve et attend". Et qu'est-ce qu'elle attend, je vous le demande ? Elle attend par exemple le passage d'une certaine comète, mais ne grillons pas les étapes et commençons par le commencement. Lors du dernier passage de la comète de Halley, en 1834, Lord Boleskine découvrit, dans la ville d'Illsmouth, une chose extraordinaire. Hélas, il ne vécut pas assez longtemps pour en faire part à la communauté scientifique, ou du moins il ne fut pas assez longtemps maître de lui-même : peu de temps après, Boleskine devint fou et on dut l'enfermer dans un centre spécialisé. Seul témoignage de sa découverte : un journal écrit de sa main. Vous, John Paker, êtes décidé à faire la lumière sur l'affaire, quelque 70 années plus tard. En qualité de reporter au Scientific News, vous allez devoir enquêter dans la ville et rencontrer ses habitants. Au terme d'une présentation animée, vous voilà à pied-d'œuvre. L'écran qui représente le décor reprend le principe des jeux Sierra : votre personnage, que vous dirigez au clavier ou à la souris, évolue dans différents tableaux reliés entre eux par un scrolling de l'écran. Lorsqu'un objet peut être pris ou étudié, le logiciel vous en informe. Les déplacements, assez rapides, sont hélas assez saccadés, et l'animation de votre personnage relativement sommaire. En revanche, les décors sont de toute beauté, principalement les scènes extérieures qui bénéficient d'un traitement différent du reste du jeu.

DES VOIX DIGITALISÉES

Si le jeu reste, en terme de scénario, identique à la version disquette, il faut signaler que tous les dialogues sont en voix digitalisées. Enregistrés (en anglais, grrr !) par des comédiens, ces voix permettent de bien se plonger dans l'ambiance particulière de la ville d'Illsmouth. Les personnages rencontrés dans Shadow of the Comet apparaissent en gros plan et sont tous inspirés d'acteurs américains des années 50. Du coup, les voix elles aussi permettent de retrouver des intonations qui rappelleront quelques souvenirs aux fidèles du ciné-club. Autre nouveauté : la ville est dotée d'un musée. En visitant ce dernier, on peut admirer une impressionnante collection d'objets étranges ayant tous un lien avec le culte de Chtullhu. On se déplace là aussi à l'aide des touches du clavier ou de la souris, et lorsqu'on le souhaite, on peut afficher un objet, tableau ou document en gros plan. En ce qui concerne la musique, je m'abstiendrai de tout jugement, la version testée n'étant pas finalisée à ce niveau. Normalement, il devrait s'agir de musique de qualité CD. Au bout du compte, on se retrouve donc avec un jeu de toute façon intéressant et original. Certes, si vous possédez déjà Shadow disquette, il sera possible de faire l'économie de cette version CD (à moins d'être fana de Lovecraft) mais si vous débarquez (c'est à la mode depuis juin), voilà qui devrait occuper vos vacances.

MOULINEX



OUT OF THIS WORLD

Cette version d'Another World est, sans contestation possible, la plus belle d'entre toutes, mais elle reste cependant, en-deçà de ce que l'on était en droit d'attendre d'une 3DO.





Mieux vaut éviter d'emprunter cette voie si l'on n'est pas muni d'une paire d'ailes, ou au moins, un bonne assurance-vie.

- ▲ Dieu, que ces décors sont beaux !
- ▲ L'animation fouillée et rapide.
- ▲ Les musiques et ambiances dignes d'un film.
- ▼ Les sprites 3D sont grossiers et peu colorés

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ARCADE/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	17
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	15

85%

Enfin (!) "disponible prochainement" depuis l'annonce même de la sortie de la 3DO, Out of this World, ce n'est qu'aujourd'hui que le logiciel d'Eric Chahi fait son apparition. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce monumental hit, l'un des plus grands succès qu'ait connu Delphine Software, il convient d'effectuer un petit retour sur le scénario de ce dernier.

UNE MALSAINE DIMENSION PARALLELE

Vous incarnez, dans Out of this World, un jeune savant surdoué du nom de Lester Knight Chaykin. Ce dernier se livre dans son laboratoire à des expériences sur l'accélération des particules. Cette dernière suit tranquillement son cours, lorsqu'un orage éclate au dehors, et, comble de malheur, un éclair vient frapper le laboratoire précisément au moment où est mis en train l'accélérateur de particules. Conséquence immédiate : une déflagration qui crée un gouffre dans notre espace/temps au sein duquel l'infortuné professeur Chaykin se voit aspiré. Quelques secondes plus tard, le voilà téléporté au beau milieu d'un univers parallèle très, très hostile. Votre but sera de trouver un moyen de revenir sur terre.

UNE RÉALISATION PRESQUE SANS TARES

Concrètement, Out of this World est donc un soft où se mêlent adroitement de l'action digne d'un jeu d'arcade, et un scénario plus fouillé que ne le sont ceux de nombreux jeux d'aventures. De plus, vous dirigez Lester de multiples façons, en le faisant tour à tour marcher, courir, sauter, se baisser ou encore distribuer des coups de pied ainsi que se servir d'une arme de poing, et bien d'autres choses encore ! La raison d'une telle richesse d'animation est toute simple : Lester, ainsi que tous les autres personnages et éléments qui se meuvent, sont intégralement réalisés en 3D. C'est là la grande force d'Out of this World, le petit détail qui lui donne cet aspect "cinématique". Aspect encore renforcé par la beauté des décors dans cette nouvelle version, où la 3DO démontre une fois de plus ses capacités graphiques. Absolument tous les fonds d'écran ont été au préalable peints à la main, puis digitalisés en je ne sais combien de milliers de couleurs. Toujours est-il que le résultat est absolument superbe. Même lorsque l'on connaît – c'est mon cas – déjà le logiciel dans son intégralité, on a toujours envie de pousser plus loin, juste pour voir quelles surprises nous ont préparées les graphistes du jeu.

UNE 3D INDIGNE DE LA 3DO

Toutefois, si l'on peut s'extasier sur la qualité des décors, on est en revanche assez déçu par celle des objets 3D présents à l'écran. C'est bien simple, rien n'a changé depuis les versions ST, Amiga ou PC, dont certaines datent tout de même de 1991 ! Pourquoi ne pas avoir appliqué des textures sur les sprites, ou au moins implanté une routine d'anti-aliasing pour amoindrir ces fâcheuses marches d'escalier sur les contours ? L'animation en revanche a gagné en rapidité, les mouvements effectués par les personnages sont maintenant beaucoup plus vifs, ce qui est agréable mais ajoute un poil de difficulté supplémentaire au jeu. Quant à l'aspect sonore, rien à dire, les diverses musiques et nappes de claviers sont angoissantes au possible, et les bruitages, digitalisés, ne déparent pas le lot. Bref, Out of this World reste plus que jamais un excellent jeu, mais il est un peu trop court à mon sens et Interplay aurait sans doute aisément pu faire mieux sur cette puissante machine

PINKY.

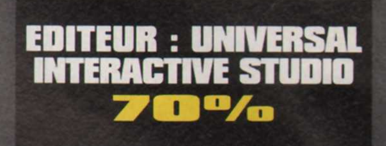
VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAMS

JURASSIC PARK INTERACTIVE



C'est le tout nouveau département "jeux vidéo" des studios Universal qui s'est chargé de la conversion de Jurassic Park sur 3DO. Hélas, ce dernier est plus une compilation de petits jeux ayant tous pour thème commun les dinosaures, qu'une vraie aventure comme on pouvait s'y attendre. Ici, vos objectifs pour remporter une partie sont au nombre de deux : rapatrier les personnages prisonniers (de cinq à onze personnes, selon le niveau de difficulté sélectionné) de l'île vers l'héliport, et déplomber les protections mises en place sur le système informatique par un programmeur malintentionné. Le jeu est assurément très beau à voir, mais manque de liant (entre les diverses étapes) et surtout est bien trop facile pour les passionnés de jeux vidéo que nous sommes. Au niveau "normal", il ne m'a fallu que quelques heures pour terminer le jeu ! À trop vouloir cibler "grand public", Universal s'est un peu fourvoyé. Espérons que la leçon sera retenue pour leurs prochaines productions

Pinky





DARKSEED

Darkseed est sorti il y a près d'un an sur PC, et le voici en CD-Rom. Rien n'a vraiment changé, si ce n'est la bande-son qui "gagne" des voix en français. On n'en attendait pas moins d'une version CD. D'autant que graphiquement, Darkseed est dépassé. À l'époque de sa sortie en disquettes, il avait créé un petit événement car c'était la première fois que H. R. Giger, le créateur de la bestiole d'Alien, collaborait à un jeu. L'ambiance et le style sont donc, vous vous en doutez, des plus morbides. Quand on connaît le style de Giger, et notamment la noirceur de son univers "bio-mécanique", on ne s'étonne donc pas de la pauvreté de la palette de couleurs, à base d'ocre et de noir et blanc. Ça ne va pas très loin, surtout pour un CD. Certes, les voix sont en français dans le texte et les V.F. sont si rares, qu'il est de bon ton de les souligner. Tout de même, on se serait bien passé de la voix-off déclamant d'un ton monocorde "Oh, j'ai mal à la tête ! Mon Dieu, ma tête me fait mal !". On veut des V.F., oui, mais pas à n'importe quel prix. En clair et sans décodeur, à moins que vous ne soyez fan accro inconditionnel, passez votre chemin. Vous trouverez bien d'autres titres CD dignes de ce nom.

Calor

EDITEUR : CYBERDREAMS
70%
NOTE D'ADAPTATION 12/20

UFO

C'est un beau CD-ROM qui brille, mais hélas rien de neuf par rapport à la version disquettes. Il s'agit donc de UFO, testé il y a deux numéros, et de rien de plus. En résumé, disons qu'il s'agit d'un jeu d'aventure/action/stratégie en 3D isométrique et en français, dans lequel on doit combattre une invasion extra-terrestre. Le principe rappelle un peu celui de Syndicate, mais cela se joue par tours. Le graphisme est mignon, les sons itou, mais l'interface est lourdingue. Lourdingue également que cette version CD : non contente de ne rien ajouter au produit de départ, elle le ralentit même, les accès sur CD-ROM étant naturellement moins rapides que sur disque dur.

Moulinex



EDITEUR : MICROPROSE
70%
NOTE D'ADAPTATION 00/20

JACK NICKLAUS





Le support CD est idéal pour faire du faux neuf avec du vrai vieux. Jack Nicklaus, excellent jeu de golf à sa sortie, ne gagne pas grand chose à ce transfert sur CD-ROM. Certes, un éditeur de terrain est proposé ainsi que 16 parcours, mais franchement, qui aurait la patience de créer un terrain complet ? Si l'on s'adresse à des professionnels pour se procurer des jeux, ce n'est pas pour se taper le boulot à leur place. Reste donc un jeu de golf agréable, mais complètement dépassé par rapport à un produit comme Links 386, beaucoup plus réaliste et esthétique. Pour le reste, rien que de très naturel pour un golf sur PC. Après avoir choisi son joueur et le graphisme qui le représentera à l'écran, on décide du parcours à effectuer. Même si l'on joue sur CD-ROM, le temps de chargement est assez rapide. Le terrain (vue derrière le joueur) est en 256 couleurs, mais le graphisme est assez inégal. Les arbres en particulier sont vraiment moches. Le temps de choisir dans sa panoplie de clubs, et en route ! Pour taper dans la balle, on clique sur un barre graphe. Un premier clic lance le swing et un deuxième l'achève. Le logiciel qui gère le vent nécessite parfois que l'on vise en en tenant compte. Côté son, c'est là aussi démodé : la musique n'apporte rien et le bruit du tir ressemble surtout à la déflagration d'un pistolet à silencieux.

Moulinex

EDITEUR : ACCOLADE
65%
NOTE D'ADAPTATION 00/20

SYNDICATE

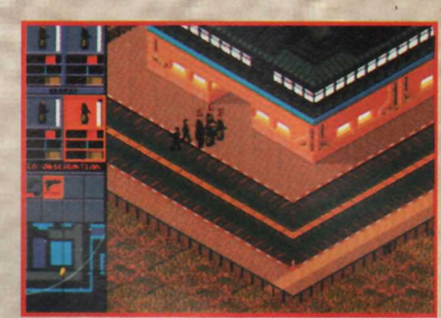
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
GENRE : ACTION
NOTICE : VF
NOMBRE DE JOUEURS : JUSQU'A 8 EN RÉSEAU ETERNET
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	NON
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	15
ADAPTATION	02

90%

Sorti il y a un an, Syndicate est de retour dans une version CD-ROM francisée. Excepté la présence de American Revolt, un data-disk rajoutant 21 missions, le jeu reste identique à l'original. Pour se consoler, on peut toujours se dire qu'on y gagne la possibilité de jouer directement du CD. À mi-chemin entre l'action et la stratégie, Syndicate vous met aux commandes de quatre humanoïdes travaillant pour une organisation gouvernementale. Le but du jeu est de conquérir des territoires. À l'aide de la souris, on déplace les personnages un par un ou par groupes, afin de remplir les missions : enlèvement, meurtre, éradication d'un syndicat adverse, etc. Très intéressant parce qu'en temps réel, le jeu bénéficie d'animations particulièrement fines. Chaque mission se déroule dans une ville futuriste : sur les murs, des publicités animées rappellent le film "Blaide-reuneur" et ça et là, de curieux véhicules – qu'il est possible de conduire – sillonnent les rues. Au fur et à mesure de la progression du jeu – à la condition qu'on ait attribué un peu de l'argent gagné à la recherche – on dispose d'armes nouvelles. Si vous ne connaissiez pas Syndicate, cette seconde sortie devrait vous permettre de découvrir un jeu passionnant qui n'a pas pris une ride.

MOULINEX





- ▲ Ambiance cyber garantie.
- ▲ Bon dosage d'action et de stratégie.
- ▲ Bruitages digitalisés.
- ▲ Graphisme particulièrement fin.
- ▼ Le mode multi-joueur nécessite Eternet.
- ▼ C'est parfois répétitif.
- ▼ Ce CD est identique à la version disquette.



TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEURS	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
ULTRAMAN	3DO	BEAT'EM UP	VO	2		1CD		JOYPAD					50%	
EMPIRE SOCCER	PC	FOOTBALL	VF	2			1MO	J/C	VGA	ADLIB/SOUNDBLASTER	386 33	486 DX	50%	
SUPER METHANE BROS	CD32	REFLEXION/ACTION	VF	2		1 CD		JOYPAD					59%	AMIGA
DRACULA	AMIGA	ARCADE	VF	1			1MO	JOYSTICK					60%	
IMP.MISSION 2025	A500/A1200	AVENTURE/ACTION	VF	1			1MO	J/C					60%	
JACK NICKLAUS	PC CD ROM	GOLF	VO	4		1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB SBLASTER	486 33	486 66	65%	DISPO PC DISK
JURASSIC PARK	3DO	MULTI-JEUX	VO	1		1CD		JOYPAD					70%	
DARK SEED	PC-CD ROM	AVENTURES	NC	1			640KO	SOURIS, CLAVIER	VGA	ADLIB, SB, SB16, PROAUDIO	386 16	386 33	70%	DISPO PC DISK
BUMP'N BURN	AMIGA	ARCADE	NC	1				J/S					73%	
PINBALL QUEST	AMIGA	FLIPPER	VF	4			1MO	CLAVIER					75%	PREVU SUR PC
DETROIT	PC	SIMUL. ECONOMIQUE	VO	1	6MO		640KO	SOURIS, CLAVIER	VGA	ADLIB, SB, SB16, PROAUDIO	386 16	386 33	75%	
PINBALL DREAMS 2	PC	FLIPPER	VF	4			640KO	CLAVIER	VGA	ADLIB, SB, SB16, PROAUDIO, ROLAND	386 16	386 33	78%	
PIERRE LE CHEF	A1200	PLATES-FORMES	VF	1			2MO	JOYSTICK					80%	
SIERRA SOCCER	A1200	FOOTBALL	VF	2			2MO	JOYSTICK					80%	
BANSHEE	A1200	ARCADE	NC	2				J/C/S					80%84%	
BENEFACTOR	AMIGA	REFLEXION/ACTION	NC	1				JOYSTICK					81%	PREVU SUR PC
AL QADIM	PC	AVENTURE/ACTION	VO	1	16MO		4MO	SOURIS, CLAVIER, JOYSTICK	VGA	ADLIB, SB, SB16, PROAUDIO, ROLAND	386 33	486 33	82%	
KICK OFF 3	A1200	FOOTBALL	VF	2			2MO	JOYSTICK					82%	DISPO PC/PC CD-ROM/CD32
SHADOW OF THE COMET	PC CD ROM	AVENTURES	VO	1		1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB SBLASTER	486 33	486 66	84%	DISPO PC CD
D-DAY	PC	WARGAME	VF	2	4 MO		4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB SBLASTER	386 33	486 33	85%	DISPO PC
OUT OF THIS WORLD	3DO	AVENTURES/ACTION	VO	1		1CD		JOYPAD					85%	
WORLD CUP '94	PC	FOOTBALL	VF	2			1MO	J/C	VGA		386 33	486 DX	85%	PREVU AMIGA
REUNION	PC CD ROM	STRATEGIE/ACTION	VO	1	1-24 MO	1 CD	2 MO	J/S/C	VGA	SB/PAS386SX	386DX	486SX	86%	
PLANETE FOOTBALL	PC	FOOTBALL	VF	2			1MO	J/C	VGA	ADLIB/S.BLASTER	386 SX	VLB	87%	PREVU A1200 / CD32
COOL SPOT	PC	PLATEFORMES	NC	1	3 MO		640 KO	J/C	VGA	SB/ADLIB	386SX	386DX	88%	AMIGA
ISHAR 3	PC	JEU DE ROLES	VF	1	10 MO		4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB S.BLASTER	386 33	486 33	88%	PC, ST, FALCON, A, A1200
ELFMANIA	AMIGA	BEAT'EM UP	VF	2			1MO	JOYSTICK					90%	
SYNDICATE	PC CD-ROM	STRATÉGIE/ACTION	VF	8		1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB S.BLASTER GAL MIDI	486 33	486 66	90%	DISPO PC CD,PC-MAC DK
OVERLORD	PC	SIMULATEUR	VF	1			4 MO	JOY/CLAV/TRSTMASTER/JOY PRO	VGA/SVGA	ADLIB, S.BLASTER	386 33	486 33	90%	PRÉVU AMIGA
DELTA V	PC	ARCADE	VO	1	15 MO		4 MO	J/S	VGA	SB/PAS/GM	386DX33	486DX50	90%	
TIE FIGHTER	PC	SIMULATION	VF	1	12 MO		4 MO	J/S/C	VGA	SB/PAS/GM/AWE32	386DX	486DX	90%	
RAPTOR	PC	ARCADE	VO	1	7 MO		2 MO	J/S/C	VGA	SB/PAS/GM/GRAVIS/AWE32	386DX	486DX	91%	
KING'S QUEST 6	AMIGA	AVENTURES	VF	1			1MO	SOURIS					91%	
SENSIBLE SOCCER'94WE	AMIGA	FOOTBALL	VF	2			1MO	JOYSTICK					92%	PREVU PC
THEME PARK	PC	SIMUL. ECONOMIQUE	VO	1	15MO	BETA	4MO	SOURIS	VGA/SVGA	ADLIB, SB, SB16, PROAUDIO, RD, GM	386 16	486 33	94%	

Notation des tests : 90%-Exceptionnel • 80%-Trés bien • 70%-Bien • 60%-Pas mal • 50%-Moyen • 40%-Bof • 30%-Mauvais • Moins de 20%-Totalement nul.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép. 44 Achète lecteur externe 3"1/2 à 250 Frs et extension de mémoire 1,5 Mo à 300 Frs pour A500. Contacter Frédéric au 40 86 18 47.

Dép. 51 Achète jeux CD32 (Prey an Alien encounter, Gunship 2000, Ultimate Bod Blows) et films en PMV (jeux de guerre, Star Trek). Contacter Perdereau Patrick au 26 02 10 52.

Dép. 59 Cherche toutes sortes de jeux CD32, vends A500/600/1200, vends anciens Joys, Gen4. Contacter Benoît Caffray, 1, Impasse du Vert Gazon, 59147 Gondecourt, ou tél au 20 90 10 30 à partir de 18 h.

Dép. 59 Achète moniteur couleur Amiga à prix raisonnable. Contacter Jérémy au 20 32 79 44 après 17 h 30.

Dép. 63 Achète vieux jeux originaux sur A500 pour compléter collection. Demander Dominique au 88 78 43 46, à Strasbourg.

Dép. 77 Achète jeux originaux Amiga 500 : Bargon Attack. Contacter Claude Chevallier au 64 05 93 01.

Dép. 78 Achète ou échange news pour CD32. Franck au 30 24 74 43.

Dép. 95 Achète Real 3D, Scenery Animator V4.0, Caligor 124, SVGA 14", DD A1200, Blizzard, 1200 Turbo, 40 MHz avec 4 Mo et Copro 33 MHz. Demander Nicolas au 34 71 22 93.

Contact

Dép. 1 Cherche contacts sur Amiga, échanges, ventes, réponses assurées, vends également MAC SE FDHD, Macwrite, Macpaint, imprimante HP Deskwriter : prix à débattre. Marc Perrot, 19, Rue A. Mas, 0100 Bourg-en-Bresse ou tél au 74 21 96 19.

Dép. 6 Échange démos A500/1200, joindre 1 disk pour liste. Mr Guillot Pascal, Poste restante, Avenue Thiers, 06000 Nice.

Dép. 6 Cherche contacts sérieux et durables pour A500 sur 06. Envoyer liste à Aghazarian Mike, Lotissement La Fuont, 290, Route de Grasse, ou tél au 93 64 89 28.

Dép. 6 Cherche contacts Amiga, PC pour échanges et ventes. Didier au 93 57 16 62.

Dép. 13 Cherche contacts sur Amiga 500/1200 et STE, liste à la demande. Écrire à Gebleux Jean-Luc, "Le Respelido", 608, Chemin de Picholiny, 13140 Miramas.

Dép. 31 Recherche contacts sur jeux de réflexion ainsi que docs diverses. Contacter Mr Maume Christophe, 28, Rue Chaptal, 31400 Toulouse ou tél au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 Cherche contacts sur Amiga 500+/600. Écrire à Lozes Dominique, 4, Allée des Chaînes, 33370 Artigues.

Dép. 33 A500/1200/CD32 échange nbx jeux, démos, DP, envoyer disquette pour liste. Contacter Mounissens Siegfried, 319, Ch. de Pavin, 33141 Cadaujac.

Dép. 37 Cherche contacts sérieux, rapides et durables pour achats de jeux à bas prix. Vends jeux, débutants bienvenus. Brault Anthony, 13, Mail David d'Angers, 37000 Tours, ou tél au 47 38 46 67.

Dép. 42 Cherche contacts sur A1200 pour échanges jeux démos. Brandin François, 35, Rue Étienne-Dolet, 42300 Roanne, ou tél au 77 68 61 95.

Dép. 49 Jeune programmeur cherche graphistes sur DPaint et sur A500 1 Mo pour finir jeu de stratégie. Contacter Youen Chene, La Bretonnerie, 49123 Champtoce-sur-Loire.

Dép. 50 Le groupe de démo Tornade sur A1200 cherche un bon coder. Écrire à Larose Vivien, La Cour Hebert, 50200 Heugueville, ou tél au 33 46 72 54.

Dép. 51 Échange jeux Amiga 1200. Contacter Eric Stanti, 42, Rue d'Haussignemont, 51340 Blesme.

Dép. 52 Cherche contacts A1200/500, nbx jeux. Envoyez vos listes à Leleu Yannick, 458, Bois d'Achelles, 59910 Bondues, ou tél au 20 94 43 42.

Dép. 56 Cherche outils pour faire des jeux ou des démos de bon niveau contre jeux ou autres. Tél à Alan au 97 24 59 85.

Dép. 59 A500/1200/600 échanges démos, utilitaires, jeux. Écrire à Damien Wolnik, 446, Avenue Louis Herbaux, 591400 Dunkerque.

Dép. 59 Achète ou échange logs sur A500/1200. Demander Pascal au 20 42 03 04 après 18 h.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux Amiga 1200/500/600, envoyer liste, réponse assurée. Ecrire à Olivier Philippe, 31, Rue Maurice Ravel, 59250 Halluin.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, envoyer liste, possède nbx softs. Thomas David, 20, Rue du 8 Mai, 62143 Angres.

Dép. 62 Cherche contacts sur A500. Dechomel Anthony, 10, rue de Douai, 62300 Lens.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, possède nbx jeux, envoyer liste à Thomas David, 20, Chemin d'Aix, 62143 Angres.

Dép. 62 Cherche accros sur Amiga 500/1200 pour échanges jeux anciens et nouveautés. Baranowski Bernard, 7, rue Marcel Cachin, 62210 Avion.

Dép. 64 Echange, vends à bas prix, jeux, démos, utils, doc, modules... sur A500/1200, env. liste + D7 pour réponse. Pixies Résidence, Suhas Caradoc, Porte A, 64100 Bayonne.

Dép. 64 Cherche contacts dans toute l'Europe sur A1200 de préférence pour échange et vente de jeux, démos, utils, docs, modules... nbx disks, envoyer liste à Pixies Res. Suhas Caradoc Bat 4 64100 Bayonne.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou ventes à bas prix, débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau, 28/C, Rue des Bluets, 75011 Paris.

Dép. 76 Echange softs sur A1200 et 486. Vends A1200, HD 80 Mo pleins, nbx jeux, 2 manettes, factures : 5 800 Frs à débattre. Tél au 35 84 7611 à partir de 17 h à Arnaud.

Dép. 80 Cherche contacts rapides et sérieux sur A500/1200 pour échange. Envoyer liste à Delavenne Olivier, 2, Rue des Moineaux, 80700 Roye.

Dép. 83 Cherche aide pour sauvegarder D-Day, propose jeux ou utilitaires contre aide sur A1200. Charles au 94 20 07 28.

Dép. 83 Cherche contacts sur A600/1200 pour échange ou vente à bas prix. Contacter Chancey David, 68, Cours Lafayette, 83000 Toulon, ou tél au 94 24 96 26.

Dép. 88 Vends ou échange jeux Amiga. Contacter Olivier Bertrand, 491, Rue de Pont, 88200 Dommartin-Les-Remiremont, ou tél au 29 62 29 55.

Dép. 91 Le numéro 4 du Fanz Amiga-Mag est sorti, super test. Tél au 69 45 22 07 ou Amiga-Mag, 4e Rue de Châtillon, 91260 Juvisy-sur-Orge (10 Frs : frais de port inclus).

Dép. 92 Cherche contacts sérieux sur Amiga 500. Ecrire à Holleville Chris, 3, Avenue Gabriel Péri, 92350 Le Plessis Robinson.

Dép. 94 Echange originaux : Lords of Power, The Battle of Britain, Knights of the Sky, Planete Aventure, D Day, Wings. Tél au 45 47 49 99, ou Bertrand Pascal, 2, Avenue Carnot, 94230 Cachan.

Dép. 94 Recherche sur A500 spécialistes simulations, échanges jeux et docs. Tél au 43 68 27 28 ou contacter Bazetoux Jean-Marc, 25, Rue Maréchal Leclerc, Bât D, 94410 Saint Maurice.

Dép. 95 Cherche contacts sur A600/1200. Contacter Ludovic au 30 39 33 85 ou écrire à Ludovic Tanner, 2, Rue de la Libération, 95450 Condécourt.

Dép. 99 Cherche contacts sérieux sur Amiga, possède nbx news, vendeur s'abstenir. Ecrire à Thierry Hennau, BP 16, 1370 Jodoigne, Belgique.

Dép. 99 Cherche contacts A1200/500, news, utils, débutants acceptés mais vendeur s'abstenir !! Contacter Hennau Thierry, BP 16, 13700 Jodoigne, Belgique, ou tél au 01 08 10 819.

Vente

Dép. 1 Vends A500 1 Mo, horloge, moniteur couleur 1083S, 100 jeux, utils, 2 joys, souris, tapis, meuble et boîte de rangement, état neuf : 3 000 Frs. Tél au 74 77 73 79 après 19 h.

Dép. 6 Vends Amiga 500 extension, souris, joys, jeux et utils, manuel, état super neuf : 1 100 Frs. Contacter Romero Pascal, 27, Rue Amédée, 7 "Les Vallées", 06300 Nice.

Dép. 8 Vends très nbx jeux à bas prix, liste sur demande. Tél au 24 29 32 05 à Fabrice.

Dép. 10 Vends A2000, souris, joy, câble péritel, nbx disks peu servi : 2 500 Frs frais de port compris. Tél au 22 51 23 55.

Dép. 12 Vends news A500/1200, joindre enveloppe timbrée. Contacter Vidal David, 404, Chemin du Côteau des Cazes,12400 Saint-Afrique.

Dép. 13 Vends jeux A500 : Epic, Interphase, PowerMonger, Datadisk, Syndicate, Nord et Sud etc. Vends jeux C64 K7, jeux Amiga de 100 à 250 Frs, C64 : 50 à 90 Frs. Tél au 91 64 51 88 et demander Laurent.

Dép. 13 Vends A500, ext, souris, tapis, écran 1084S, nbx jeux et utils, imprimante Epson LQ 820 : 2 500 Frs à débattre. Contacter Jean-Paul au 91 95 67 42.

Dép. 13 Vends A1200 HD 40, drive 3"1/2 TBE : 2 000 Frs. Tél au 91 93 71 66 et demander Christian.

Dép. 13 Vends jeux sur Amiga 1200/500. Contacter Broucke Jimmy, 5, Avenue Jean Moulin, 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 13 Vends jeux Amiga originaux : 500 Frs les 27. Mr Eric Ferrier, Les Micocouiers, Bt B4, 8 bis, Boulevard Roland Dorgeles, 13014 Marseille.

Dép. 19 Vends jeux, démos sur A500/1200 à bas prix, liste sur demande, réponse rapide. Ecrire à Conche Gérard, 33, Rue André Maurois, 19100 Brine, ou tél au 55 24 40 34.

Dép. 22 Vends Interface Midi pour Amiga, clavier Yamaha PSS51 : 1500 Frs, ainsi que la Horde pour 3DO : 290 Frs. Tél au 46 34 36 78 (David).

Dép. 25 Vends Amiga CD32, 4 jeux : Oscar, Digger, D-Generation, Microcosm, 1 manette, boîtes et notices, - de 3 mois : 2 000 Frs. Tél au 81 56 22 10.

Dép. 25 Vends softs Amiga tout genre, liste contre 2 timbres, vends aussi revues etc. Boinot Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson, ou tél au 81 69 63 95.

Dép. 28 Vends A1200, TV, DD 60 Mo, imprimante, manette, nbx jeux, Amos, DSS, DPaint 3, ruban imprimante neuf. Tél au 37 31 21 26 à Chartres.

Dép. 29 Vends A600, DD 20 Mo, moniteur couleur, joystick, nbx jeux : 1 800 Frs. Tél au 98 39 56 53.

Dép. 31 Vends CD32, 4 jeux, 1 pad : 1 800 Frs. Tél au 61 07 15 34 ou Héritier Eric, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille.

Dép. 31 Vends sur CD32 Oscar, Digger, Microcosm les 3 pour 300 Frs. Tél au 61 80 85 71.

Dép. 31 Vends Amiga 500, 1 Mo, lecteur externe, souris, 5 joysticks, quadrupleur, et moniteur couleur et 100 à 150 jeux, utils : prix à débattre. Tél au 61 30 32 56 (répondeur).

Dép. 31 Vends jeux A1200/500 à bas prix, échange possible (envoyer liste). Ecrire à Termes Jérôme, 3, Allée de la Massane, 31770 Colomiers.

Dép. 31 Vends jeux originaux Genesia et Monkey Island 2 : 200 Frs. Echange news et DP Amiga. Contacter Florent au 61 84 97 57 après 18 h.

Dép. 31 Vends Amiga 2000B, 1 Mo Ram, carte PC, nbx jeux et utils, joys, accessoires : 1 700 Frs. Tél au 61 12 02 11 à Olivier.

Dép. 33 Vends nbx news et oldies avec emballage d'origine. Contacter Denis au 56 74 74 12 ou laisser message au répondeur.

Dép. 34 Vends jeux Amiga 500/500+ à bas prix, liste sur demande au 67 24 00 79.

Dép. 34 Vends A500 1 Mo, écran 1083S, lecteur externe, 2 joys, boîtes, 150 disks : 2 800 Frs. Tél à Yann au 67 71 84 54 ou 67 64 63 00.

Dép. 35 Vends Amiga 1200, nbx jeux et utils, écran, souris, manettes, 2e lecteur ext, tbe et prix correct. Tél au 99 99 17 10.

Dép. 38 Vends 50 disks pour Amiga 500 + 12 originaux comp. (Syndicate, Dungeon Master, Black Crypt...) + GFA 3.0 + routines GFA pour ST. Faire offre au 76 48 90 98.

Dép. 40 Vends Amiga 500+, avec 100 jeux (news), 3 joysticks, 50 revues, contacts : 2 500 Frs. Eric Delasalle au 58 57 60 98.

Dép. 42 Vends imprimante citizen 120D avec un ruban sup : 900 Frs et moniteur 1084S : 1 200 Frs + port. Ecrire à Arnaud Saint-Antoine, 10, Rue Leriche, 42190 Charlieu.

Dép. 42 Vends Syndicate 100 Frs, Sorcerer Lord 30 Frs, achète, échange, vends wargames et jeux de stratégie sur A500. Bassenghi David, 49, Rue de Terrenoire, 42100 Saint Etienne. Tél au 77 33 05 98.

Dép. 42 Vends Amiga 500+ avec 2 Mo, joystick 2 boutons, souris, tapis, 20 jeux, Workbench, DP, logiciel (Amos)... le tout pour 1 400 Frs. Tél au 77 56 95 05.

Dép. 43 Vends A500, moniteur couleur 1085S, ext 1 Mo, souris, joy, tapis, boîtes, jeux : 2500 Frs à débattre. Tél à Nicolas au 91 85 33 87.

Dép. 44 Vends A500 (2 Mo), acheté nov 92, alimentation, câble péritel, souris, manette, 30 disks (jeux et utils) : 1 200 Frs. Tél au 40 34 70 51 à Antoine sur Nantes et région.

Dép. 44 Vends Amiga 500 extension 1 Mo, moniteur 1084S, 2 joysticks, nbx jeux et utils, en très bon état : 2 000 Frs. Tél au 40 52 43 20 après 18 h.

Dép. 44 Vends Amiga 500 (1 Mo), 220 disks, (jeux, utils), souris, 2 joysticks, interface 4 joysticks : 1 000 Frs. Contacter Jérôme au 40 88 18 03.

Dép. 44 Vends Amiga 500 1 Mo, drive ext. 800 Frs, vends aussi jeux (news, oldies) à bas prix. Didier Fretel, 8, Rue Samuel de Champlain, 44300 Nantes, ou tél au 40 76 32 61 le soir.

Dép. 51 Vends Amiga A500 (1 Mo), environ 250 disks, moniteur couleur 1083S, 1 joy, 1 souris : 2 500 Frs. Tél : 26 04 04 86.

Dép. 51 Vends Civilization 500 PR 150 Frs, et cherche contacts sur A1200 PR, échange ou vente, cherche original de A-Train. Lerouge Philippe, 11, Rue de Courlancy, 51100 Reims.

Dép. 54
Vends jeux pour Amiga 1200, liste sur demande à Hardy Etienne, 18, Rue des 3 Frères Lièvre, 54136 Bouxières-aux-Dames.

Dép. 54 Vends A500, extension 512 Ko, avec horloge, moniteur couleur 1084S, 2 joys, nbx jeux : 1500 Frs. Contacter Bertrand Renard, 19, Rue du Mont Saint Jean, 54610 Sivry.

Dép. 57 Vends news sur A500/1200 à bas prix. Contacter Marc Vappiani, 25, Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou tél le week-end au 82 34 59 67.

Dép. 59 Vends Amiga CD32 avec 1 joypad, 7 jeux dont Microcosm, encore garantie : 3 000 Frs. Tél au 20 56 96 31 après 18 h.

Dép. 59 Vends Amiga CD32, 9 jeux : 2 400 Frs, Amiga 500, ext, 512 Ko, 150 disks : 1 000 Frs. Tél au 27 91 29 75 à Stéphane.

Dép. 59 Vends Dune + Lure of the Tempress + Project TX + NO 2nd Prize + White's Snooker : 250 Frs ou échange contre jeux SNES, MD, SNK. Vends 3DO. Tél à Martial au 27 74 00 37.

Dép. 59 Vends digitaliseur sonore pour tous les Amiga, softs, manuel format des fichiers IFF (mixage, écho, fondu..), le tout 350 Frs. Tél au 27 60 04 94 à Fabien Corrente.

Dép. 59 Vends à très bas prix jeux sur A600 et recherche news. Demander Mathieu au 20 86 75 37 ou envoyer liste au 64, Rue de la Gare, 59221 Bauvin (sauf le week-end).

Dép. 59 Vends jeux A500/600/1200 à bas prix, cherche jeux sur CD32, vends jeux, anciennes revues (Joy, Gen4). Tél au 20 90 10 30 ou 1, Impasse du Vert Gazon, 59147 Gondecourt, à Benoît Caffray.

Dép. 59 Vends A500 ext. 512 Ko avec horloge, moniteur couleur 1083S, souris, 50 jeux, utils, boîte de rangement, le tout pour 1 600 Frs. Contacter Yannick au 20 94 43 42.

Dép. 59 Vends Amiga 500 extension 1 Mo, drive externe, disque dur,81 Mo, 2 Mo, 2 joys, 1300 disks, revues. Tél au 20 07 80 83.

Dép. 59 Vends jeux, démos, utilitaires, sur Amiga 500/600/1200. Tél au 20 33 45 60.

Dép. 60 Vends A1200, HD 80 Mo, 4 Mo, lecteur externe, télé couleur 37 cm, nbx disks 2 manettes, jeux originaux : 6 400 Frs. Tél au 44 82 24 76 après après 18 h.

Dép. 61 Vends Amiga CD32 + 6 jeux : prix à débattre. Tél au 33 28 93 86 entre 9 et 11 h et 20 à 23 h.

Dép. 62 Vends jeux à très bon prix sur Amiga. Contacter Jean-Francis, 58, Cité du Château d'eau, 62970 Courcelles-les-Lens.

Dép. 62 Vends A500, moniteur 1083S, drive externe, extension 512 Ko, 3 manettes, boîtes de rangement, très nbx jeux : 2 500 Frs. Tél au 21 82 71 53.

Dép. 62 Vends A1200, HD 60 Mo, 2 joys, souris, docs, lecteur externe 5"1/4, imprimante DMP2160 câbles, 2000 disks (news et oldies) : 6 500 Frs à débattre. Tél au 21 43 28 16 à Pascal.

Dép. 62 Vends ou échange sur CD32 jeux CD : Pirate Gold 100 Frs, Chaos Engine 120 Frs, Nigel Mansell 80 Frs, Sensible Soccer 80 Frs, Microcosm 150 Frs etc. Tél à Albert au 21 04 53 82.

Dép. 64 Vends Amiga 600, nbx jeux, utils, démos, joystick, boîte de rangement, tbe, peu servi : 2 100 Frs. Tél au 59 63 38 35 après 18 h 30 à Vincent.

Dép. 66 Vends Amiga CD32, 5 jeux, 1 joypad : 1 800 Frs. Tél au 68 21 59 75 après 19 h.

Dép. 67 Vends A500 Plus, nbx jeux (Syndicate, BB Galactic...), nbx utils (excellence, infofile...), souris, livres : 1 200 Frs à débattre. Demander Vincent au 88 92 58 61.

Dép. 67 Vends A600, moniteur 1084S, joystick, manuel, neuf (1 an) : 4 000 Frs avec 10 jeux : 5 500 Frs. Tél au 88 50 15 00 et demander Killian après 19 h, sauf mercredi et week-end.

Dép. 67 Vends A500 Plus, alimentation, souris, joystick, cordon péritel, boîte de rangement disquettes, 200 disquettes (jeux, utils) : 2 000 Frs à débattre. Didier au 88 33 52 43.

Dép. 69 Vends A500+, 1 Mo, 2 manettes, 1 souris, tapis, écran couleur 1083S, 100 jeux et utils, boîtes, prise péritél : 3 200 Frs. Tél à Pierrick au 78 22 46 45.

Dép. 69 Vends Amiga 1200 sous garantie, moniteur, 2 souris, 2 manettes, nbx jeux (A. Breed 2, Hired Guns, Skidmarks...), utils, état neuf à prix intéressant. Tél au 78 59 71 56.

Dép. 69 Vends Amiga 1200, horloge interne, TV 55 cm avec télécommande ss tuner, 2 joys, 300 disks, boîte de rangement, revues. Tél au 78 40 80 54 à Alain.

Dép. 73 Vends jeux A500/1200 liste sur demande, prix intéressants à Mr Moerenhout Laurent, 124 Place St Léer, 73000 Chambéry ou au 79 85 61 32.

Dép. 73 Vends jeux Amiga 500/1200. Contacter Christophe Bordelier, Hameau de Lachat, 73160 Vimine, ou tél au 79 69 59 89.

Dép. 73 Vends jeux sur Amiga 500/500+/600/1200 news, oldies. Andrieu David, 12, Rue de la Mairie, 73390 Chamoux.

Dép. 73 Vends jeux A1200/500. Contacter Christophe Bordelier, Hameau de Lachat, 73130 Vimines, ou 79 69 59 89.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 75 Vends A1200 état neuf sous garantie, moniteur couleur Philips, 2 joysticks et de très nbx jeux : 3 000 Frs. Contacter Laurent au 49 27 41 15.

Dép. 75 Vends A500, extension, 1 boîte, disquettes en tbe : 900 Frs, vends lecteur externe tout neuf : 350 Frs, disquettes vierges 2 Frs les DD et 3 Frs les HD. Eric au 43 66 70 22.

Dép. 76 Vends A600 sans moniteur, nbx logiciels : 1 000 Frs à débattre. Tél au 35 96 26 63 après 19 h et demander Thierry.

Dép. 76 Vends Amiga 1200, joys, souris, boîtes de rangement, nbx jeux et utils, garantie : 1 300 Frs, vends aussi moniteur couleur : 900 Frs. Tél au 35 85 74 46 après 18 h.

Dép. 77 Vends A500 (1 Mo), moniteur, 200 disks, matériel : 1 900 Frs. Tél à Jérôme au 60 02 97 31 en RP.

Dép. 77 Vends A500, 512 Ko, moniteur couleur, lecteur externe, nbx disks : 2 200 Frs. Tél à Christophe au 60 07 11 68.

Dép. 77 Vends CD32, 2 joypads, Microcosm, Labyrinth of Time, Lotus Trilogy, Elite 2 à 2 500 Frs. Tél au 64 66 20 44 à Cyril.

Dép. 77 Vends A1200 neuf peu servi, lecteur externe, nbx disks, tapis souris, 2 joys : 2 800 Frs à débattre (possibilité vente séparée). Contacter Bertrand au 60 67 13 72.

Dép. 77 Vends A500 plus (1,5 Mo), lecteur extra-plat, joystick, trackball, sampler, jeux, mags : 2 500 Frs, Citizen 120D, avec 2 rubans : 750 Frs, moniteur A1084 Stéréo :1 500 Frs. Tél au 60 96 41 15 à José.

Dép. 77 Vends A1200 neuf, lecteur externe , nbx jeux, tapis souris, 2 joys (navigator) : 2 800 Frs à débattre, possibilité de vente séparée. Contacter Bertrand au 60 67 13 72.

Dép. 77 Vends originaux Amos, 3 D, compilateur, cherche contacts sur PC. Alain Danger, 41, Rue des Primevères, 77700 Coupvray.

Dép. 78 Vends Amiga 1 Mo, moniteur couleur 1085S, 55 jeux, souris, joysticks, valeur totale 6 000 Frs, valeur totale 6 000 Frs, état neuf (peu servi) : 3 500 frs. Tél au 30 43 46 43.

Dép. 83 Vends A1200 neuf, lecteur externe, écran 1085S, 50 disks, 10 jeux (F1GP, Footpédal, GS2000, Tornado, Elite 2 etc.) garantie 6 mois : 5 000 Frs. Tél au 94 87 52 78.

Dép. 83 Vends A500 1 Mo : 800 Frs, moniteur couleur stéréo : 800 Frs, digitaliseur sonore avec nbx utilitaires : 350 Frs, 100 disks : 700 Frs et aussi originaux (Dune 2, Darkseed...). Tél au 94 87 14 36.

Dép. 84 Vends Amiga 1200 + DD 80 Mo + moniteur couleur + nbx disks et jeux récents + joystick + souris (le tout a moins de 6 mois). Tél au 90 77 92 18.

Dép. 84 Vends jeux originaux Amiga : Dune, Cap, Rome 92, Beneath, Ween... au 90 30 19 45.

Dép. 91 Vends A500, extension, horloge, nbx jeux dont Dune, Flashback, Dominium, 2 joys : prix à débattre, revues. Denis Migot au 69 05 20 47 ou 42, Rue Boileau, 91600 Savigny-sur-Orge.

Dép. 91 Vends Amiga CD32, 8 jeux dont Microcosm, Pinball, Nigel Mansell, Sensible Soccer... Tél à Raphaël au 69 24 02 34.

Dép. 91 Vends Amiga 500, extension mémoire 1 Mo, écran VGA, joysticks, souris, 300 jeux, utilitaires, boîte de rangement : 2 000 Frs à débattre. Demander David au 69 30 27 96.

Dép. 91 Vends A1200 : 1 500 Frs, Drive HD int. : 700 Frs, Disque Dur 80 Mo 3"1/2, XDS : 1 300 Frs, carte DKB 1202 + Copro : 800 Frs (non peuplée). Tél à Mathias au 60 14 01 87 dans l'Essonne.

Dép. 91 Vends Amiga 600, nbx jeux, Workbench, 1 souris, maneul, 2 boîtes de rangement : 1 de 100 et 1 de 15 : 1 500 Frs. Tél au 64 56 48 44.

Dép. 92 Vends A500+, extension Ram 2,3 Mo, lecteur externe 3"1/2, nbx logiciels, joysticks : 2 500 Frs à débattre. Tél au 47 22 39 52 à Nicolas.

Dép. 92 Vends news sur Amiga à très bas prix, liste sur demande. Foeillet Guillaume, 178, boulevard Voltaire, 92600 Asnières, ou au 47 33 39 39.

Dép. 92 Vends moniteur 1083S pour Amiga : 1 000 Frs. Contacter Sébastien après 18 h au 47 91 12 87.

Dép. 92 Vends Amiga 500, extension 1 Mo, imprimante couleur, 1 joystick, 1 volant de nbx jeux et utils : 2 500 Frs. Tél à François au 47 02 38 70.

Dép. 92 Vends Amiga 1200, 6 Mo de Ram (32 bits), DD 80 Mo, Maxtor, sampler, nbx originaux, jeux et utils, joystick, souris, moniteur Philips couleur, valeur + de 10 000 Frs, cédé à 6 200 Frs. Tél au 47 51 16 19.

Dép. 92 Vends A500 2 Mo, lecteur externe, 3 joystick, mags, très nbx jeux, démos, utils, boîtes de rangement, TV Télefunken 40 cm Télecom, état neuf. Tél au 47 85 93 16 après 19 h et demander Mohamed.

Dép. 92 Vends pour CD32 : Liberation, Castles 2, Microcosm 150 Frs chacun ou 380 Frs le tout. Contacter Jérome au 40 86 02 66.

Dép. 92 Vends jeux à très bas prix : 50 à 150 Frs Amiga et PC, news et oldies. Christophe au 47 82 75 20.

Dép. 92 Vends Amiga CD32, Microcosm, Castles 2, Liberation : 140 Frs chacun ou 370 Frs le tout. Demander Jérôme au 40 86 02 66.

Dép. 93 Vends A500+, 1 Mo neuf sous emballage, jeux et utils cause double emploi : 2 000 Frs. Tél à Manu au 48 36 97 77 de 17 à 20 h.

Dép. 93 Vends news Amiga, PC, bas prix, vends A1200 DD 65 Mo, moniteur couleur, D7 boîtier tbe : 4 000 Frs avec Amos, Amos 3D, Syndicate original. Tél à Nihat au 48 23 36 36.

Dép. 93 Vends news et oldies sur Amiga, demander liste. Coin Patrick, 54, rue Franceville, 93220 Gagny ou tél au 43 00 44 94.

Dép. 93 Vends A1200, souris, joystick, nbx jeux avec écran 2 000 Frs ou non : 2 600 Frs. Contacter Sébastien, au 48 66 13 82.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga, prix très bas. Demander liste à Turlan Christian, 59, Rue de Franceville, 93220 Gagny, ou tél au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends Amiga 500 ext 1 Mo, horloge, câbles, alimentation, moniteur Thomson, boîtiers, 3 joys, 1 tapis, 2 souris, 1 tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Settlers), revues : 4 500 Frs à débattre. Tél au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga news et oldies. Belay Bruno, 60, Avenue de Lyon, 93220 Gagny ou tél au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends jeux à très bas prix pour A500/1200. Contacter Bernard au 43 09 98 38.

Dép. 93 Vends jeux à bas prix sur Amiga. Demander liste. Coin Patrick, 54, Rue de Franceville, 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à très bas prix : Bajolais Fabrice, 25, Avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny ou tél au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Contacter Ristat Franck, 24, Rue du 11 Novembre, B4, 93330 Neuilly-sur-Marne ou au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends ou échange jeux et utils sur Amiga 1200 à bas prix. Weistuch Alexandre, 9, Avenue Gambetta, 93170 Bagnolet ou tél au 48 97 17 60 à partir de 17 h 30.

Dép. 93 Vends sur Amiga 500/600/1200, nbx jeux, prix très bas, demander liste à Turlan Christian, 59, Rue de Franceville, 93220 Gagny ou au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends A1200 DD 80 Mo, joystick, jeux, budget : 4 500 Frs. Tél au 43 00 96 84.

Dép. 94 Vends Amiga 4030 4 Mo Ram, 80 Mo DD UC : 7 000 Frs, écran Multisynchro 1960 : 2 000 Frs, logiciel graphic, vente détaillée possible. Tél au 48 76 30 62/40 97 86 82 à Philippe.

Dép. 94 Vends A500, 1084S, 2 joys, 1 souris, 1 lecteur externe, 250 disks, 1 boîte de rangement, docs, ensemble très bon état pour 2 500 Frs. Contacter Karim au 48 08 05 78.

Dép. 94 Vends drive externe bon état, disque dur 340 Mo sous garantie. Tél à Pascal Barbero au 45 73 01 11 à Vitry-sur-Seine.

Dép. 94 Vends Amiga 500, 1 Mo, boîte de rangement, câbles Hi-Fi, péritél, 1 joystick, 14 jeux originaux : 2 000 Frs, vends 2e lecteur : 300 Frs, scanner NB : 990 Frs, vends nbx jeux originaux : 150 Frs. Tél à Alex au 69 40 02 95.

Dép. 94 Vends Amiga 600, moniteur 1085S, joys, nbx jeux originaux (boîte, notice) : 1 800 Frs. Tél au 49 84 21 47.

Dép. 94 Vends Amiga 600 (sous garantie), joystick, souris, nbx jeux récents : 1 500 Frs. Tél à Vincent au 49 80 41 01 après 20 h.

Dép. 94 Vends A500, ext 1 Mo, moniteur 1084S, de nbx jeux originaux et utils, 4 joysticks : 2 200 Frs. Contacter Olivier au 49 82 35 36.

Dép. 94 Vends A1200, DD 85 Mo : 3 700 Frs, vends Amospro, comiler : 800 Frs, vends scanner : 900 Frs, vends jeux : Hook, Theatre of Death, Vroom, Superski 2, Ishar : 150 Frs. Tél au 45 90 69 50 après 19 h 30.

Dép. 94 Vends CD32, 1 manette, 10 jeux (Microcosm, Labyrinthe of Time, Whale's Voyage, Zool, Oscar...) : 2 100 Frs. Tél au 42 07 46 04 et demander Ludovic sur région parisienne.

Dép. 95 Vends A500 ext mémoire, 130 disks, 4 jeux (Flashback, Another World, Pirates, Wing Commander), 2 joys, souris, tapis : 1 400 Frs. Contacter David au 34 69 56 43.

Dép. 95 Vends Amiga CD32, 8 jeux, 2 CD de Mo jouable sous garantie : 2 000 Frs, valeur 4 200 Frs. Tél à Ludovic au 30 36 13 72.

Dép. 95 Vends A1200 DD 80 Mo, écran 1083S, utils (DEVPAC, GFA...), livres, jeux (échecs...), DSS, 150 disks (DP, démos), souris, Trackball, 2 joys infrarouge : 5 000 Frs. Demander Frédéric au 30 36 73 69 après 18 h.

Dép. 95 Vends Amiga 1200, digitaliseur vidéo vidi 12 AGA, 165 disks, joys, docs, cordon vidéo S-VHS, boîtes de rangement, souris, tapis, protège clavier : 3 000 Frs. Tél au 93 86 47 55.

Dép. 95 Vends A500, 1 Mo, lecteur externe, TV Sharp 36 cm, joysticks, revues, disks. Demander Laurent au 34 64 68 69.

Dép. 95 Vends souris Amiga 500 d'origine : 50 Frs, Sampler Audio : 200 Frs, Filtre écran 14" : 500 Frs ou le tout 300 Frs avec un tapis souris. David au 39 94 38 10.

Dép. 99 Vends DD 1200 Amiga 120 Mo avec utils et jeux : 1 700 Frs, vends A500 1 Mo, 20 nouveautés, état neuf : 1 800 Frs, vends DD pour A500 avec 105 Mo, 2 Mo Ram : 1 900 Frs avec utils. Tél au 60 20 83 85 à Roger.

Dép. 99 Vends ou échange sur PC et Amiga, jeux, utils, démos, envoyer disks pour liste, sérieux et rapide. Johnny Tramontin, 3, Rue Sainte Félicité, 7012 Flenu, Belgique.

Atari

Achat

Dép. 2 Achète jeux (docs, boîtes) Atari ST : Another World, Deuteros, Space Crusade, Full Metal Planet 50 à 100 Frs, sur Lynx de 100 à 150 Frs. Tél au 23 22 06 49 à Arnaud ou Seb.

Dép. 72 Achète 520 /1040 STE 500/1 000 Frs, faire offre à Lepoivre Christophe, 34, Rue Tuvache, 72800 Luche.

Dép. 81 Achète Match of the Day (VF) avec manuel. Tél au 63 49 72 85 à Cédric.

Contact

Dép. 38 Echange jeux sur ST, cherche compile Stromamaster, Arborea, Dragon Breath, Wrath of Demon et Captive. Demander Damien au 74 28 32 99 le soir.

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils, ou autres docs et soluces, réponse assurée. Contacter Jean-Marc le soir au 33 07 18 71.

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux, logiciels récents sur MAC et ST, possède nbx news. Contacter Lobster Cidex 15, 51160 Germaine Cedex.

Dép. 59 Echange, achète seulement news sur ST, envoyer liste à Coopman Frédéric, 7, Rue des Mésanges, 59229 Téteghem.

Dép. 75 Echange, vends, achète logiciels sur Atari ST, cherche contacts sérieux. Tytgat Jean-Marc, 4, Rue du Congo, 75012 Paris, ou tél au 43 43 53 58.

Vente

Dép. 5 Vends Atari STE bon état, joystick, souris, nbx jeux : 3 000 Frs. Tél au 92 24 19 00 à Nicolas.

Dép. 24 Vends 40 originaux sur ST, tbe : prix à débattre, échanges possibles. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Dép. 24 Vends nbx originaux sur ST, tbe, à bas prix, échanges possibles. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Dép. 26 Cause vends matériel, vends lot de 40 disks Atari : 300 Frs, lecteur 5"1/4, 80 disks 500 Frs. Tél au 75 01 91 46.

Dép. 49 Vends Atari 1040 STE avec moniteur couleur, souris, joystick, magazines et jeux : 2 000 Frs. Tél au 41 76 22 24 à Emmanuel.

Dép. 52 Vends Atari 520 STE, 2 Mo, environ 500 jeux (1 500 Frs). Tél au 25 55 73 37.

Dép. 54 Vends Atari 520 STE, moniteur SC 1425, 2 joysticks, Free-Boot, 156 jeux : 2 000 Frs. Gatti Stéphane, 3, rue Marie Curie, 54800 Labry.

Dép. 60 Vends 520 STF 1 Mo, carte son MV16, nbx jeux, 2 joys, souris, boîtes de rangement : 1 600 Frs. Tél au 44 56 09 72 à Michaël.

Dép. 62 Vends sur STE, jeux à très bons prix, réponse assurée. Ecrire à Warret Nicolas, 29, Rue du 8 Mai, 62143 Amgres.

Dép. 66 Vends nbx jeux sur Atari ST, Ishar 2, Goal, Cannon Fodder, 3DCK2... Tél après 18 h au 68 55 29 71 et demander Jérôme.

Dép. 67 Vends Atari 1040 STE écran couleur, souris, opti joystick, 35 jeux, 5 utilitaires, Ulitmate Ripper : 2 800 Frs. Tél au 53 01 38 35 après 19 h à Jean-Luc.

Dép. 67 Vends Atari ST2, DD 50, 2e lecteur, imprimante StarLC20 tps, papier, 2 moniteurs couleur, mono/HR, 600 disks, originaux, livres. Tél à Thierry au 88 34 26 50 après 18 h.

Dép. 69 Vends Atari 520 ST, moniteur couleur, jeux, joys : 1 300 Frs, cherche contacts sur A500 et A1200. Tél au 78 03 84 10 à Villeurbanne.

Dép. 69 Vends Atari 520 STE, moniteur couleur, souris, 2 joys, rallonge joys, une centaine de jeux intéressants, le tout en tbe : 2 500 Frs. Tél au 78 40 80 48.

Dép. 70 Vends Atari 520 STF, nbx jeux, souris, joystick, manuel : 1 500 Frs. Contacter Ludovic au 84 49 22 85.

Dép. 73 Vends nbx jeux sur ST : news et autres, bas prix, liste gratuite sur demande, réponse rapide assurée. Girod Aymeric Antoger, 73100 Gresy-sur-Aix.

Dép. 86 Vends Atari 520 STF, nbx jeux, souris , joys, câble, logiciel de téléchargement, boîtes de rangement, tapis, très bas prix à débattre. Tél au 49 53 19 71 le soir à Olivier.

Dép. 92 Vends Atari 520 STE 2 Mo, 1 souris, 2 joysticks, 130 disquettes dont 30 logiciels originaux (jeux, musique, dessin, programmation), émulateur PC avec démo : 2 000 Frs. Tél à Rodolphe au 45 29 12 17.

Dép. 93 Vends 520 STE, boîte de rangement, joys, souris et tapis et nbx jeux, le tout en bon état : 2 000 Frs à débattre. Tél au 48 86 16 71 après 19 h.

Dép. 93 Vends Atari 520 STE, nbx jeux, joys, tapis de souris, souris, boîte de rangement : le tout en bon état. Tél au 48 86 16 71 à partir de 20 h le tout à 1 800 Frs.

Dép. 93 Vends moniteur monochrome haute résolution pour Atari ST : 500 Frs. Tél au 48 97 98 39.

Dép. 94 Vends 520 STF, souris, disks et A500, ext 512 Ko, moniteur 1084S, souris, disks sur Paris et Région Parisienne. Tél au 49 79 04 07 après 16 h ou week-end.

Dép. 94 Vends 520 STE + moniteur ATARI, + souris, + logiciels divers. Tél Medhi au 42.83.65.47 (répondeur)

Dép. 95 Vends 520 STE, 30 jeux, souris, joys : 900 Frs. Cadet Bapuwa, 36 Terrasse de la Pirouette, 95800 Cergy-Saint-Christophe ou au 34 22 18 09.

Dép. 95 Vends moniteur couleur SC1425 : 900 Frs. Tél à Benoît au 34 13 29 50 après 20 h.

Autres

Contact

Dép. 78 Cherche nbx lecteurs sérieux, originaux pour participer à Fanz SW n°6, pour 3 timbres à 2,80 Frs. Stickworld, 12, Route de Mantes, 78550 Richebourg.

Dép. 95 Recherche contacts sérieux sur MAC. Contacter Frédérick Bisoten, 29 Bis, Rue des Charmilles, 95150 Taverny.

Vente

Dép. 10 Vends sur CDI : Zelda, Escape From Cybercity, International Tennis Open : 200 Frs pièce. Contacter Julien au 25 40 98 98.

Dép. 14 Vends imprimante à jet d'encre Canon BJ10EX, boîte, manuel, cartouche d'encre neuve, valeur 1 300 Frs vendue 990 Frs. Tél au 31 88 47 16 à Didier Sauger.

Dép. 50 Vends CDI l'Ange et le Démon 400 Frs, cause gagné dans un concours (neuf). Contacter Vivien Larose, La Cour Hebert, 50200 Heugueville ou Tél au 33 46 72 54.

Dép. 57 Vends carte mère 386 SX 33 : 300 Frs, carte SVGA 512 Ko : 100 rs, boîtier : 250 Frs, carte contrôleur : 100 Frs, lecteur 3,5 : 150 Frs + originaux ST à bas prix. Tél au 87 03 51 67.

Dép. 59 Vends Pro-Audio Spectrum 16, 20 voix FM, SCSI, Midi Comp., qualité CD : 1 190 Frs sous emballage, jamais servi. Tél au 27 92 46 84 après 17 h.

Dép. 59 Vends nbx logiciels à bas prix pour Thomson TO8, TO7, MO5. Contacter Etienne, 252, Rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Dép. 63 Vends Midi-Kit Sound Blaster (câble, Sampler 48 pistes) 200 Frs. Vends sur CD32 : Denis, Microcosm : 280 Frs (port compris). Tél au 73 19 00 44 et recherche Winworld V1.00 sur PC.

Dép. 78 Vends Fanzine SW numéro 6 contre 3 timbres à 2,80 Frs, cause mariage. Stickworld, 12, route de Mantes, 78550 Richebourg.

Dép. 93 Vends disquettes 5"1/4 HD, marque TDK : 35 Frs la boîte de 10. Tél au 43 88 60 59 à Christian.

Dép. 94 Vends Sound-Blaster 1.5 8 Bits, 2 câbles Jack 3,5 MM vers RCA Stéréo (disks d'origine 5"1/4 et 3"1/2) pour 330 Frs. Thomas au 48 83 92 05.

PC

Achat

Dép. 2 Achète module Wave Blaster et lecteur 5"1/4 1,2 Mo, achète CD-Rom jeux, faire offre, échange Eternam sous emballage. Ecrire à Petain Nicolas, 23, Rue des Flamands, 02240 Ribemont.

Dép. 3 Achète jeux PC CD-Rom. Ecrire à Gael Paret, Peuplat Saint, 03310 St Genest.

Dép. 25 Achète Dynablaster ou Bomberman PC, possibilité d'échange contre autres jeux, vends nbx utils. Contacter Monnet, 9 Tève-les-Fontelles, 25210 Le Aussey.

Dép. 33 Achète jeux toute catégorie à petits prix. Envoyer liste à Eydely Stéphane, 12, Rue du Baraillot, 33290 Blanquefort.

Dép. 55 Achète softs à bas prix sur PC, recherche soluces (Might et Magic, Eye of the Beholder...), envoyer liste, Pruneaux Alexis, 16, Rue de Meix, 55000 Silmont.

Dép. 57 Achète jeux PC CD-Rom (Myst...). Ecrire à Lucien Memming, 12, Rue D. Machemez, 57070 Metz.

Dép. 62 Achète tous CD-Rom à prix intéressants, envoyer liste avec prix à Panato Christian, 37, Rue Cyprien Quinet, 62220 Carvin.

Dép. 68 Achète jeux, utils, cartes et matériel, recherche contacts sur PC (sérieux), et recherche mémoire à bas prix. Weibel Guy, 52, Rue Albert Camus, 68200 Mulhouse ou tél au 89 43 26 38 le soir.

Dép. 92 Achète ou échange jeux et logiciels pour PC, recherche entre autres les scénarii disks pour FS5 et F1GP modem. Demander Pascal au 46 31 96 21 après 19 h.

Dép. 93 Recherche sur PC : Dungeons Master. Contacter Sophie Pacco, 15, Rue Baptiste Hurel, 93150 Le Blanc Mesnil ou tél au 48 67 73 54.

Dép. 93 Achète sur PC Dungeons Master. Contacter Sophie Pacco, 15, Rue Baptiste Hurel, 93150 Le Blanc Mesnil ou au 48 67 73 54.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts PC pour échanges, vends carte 386 DX 33, achète Megarace et Outpost. Olivier de Fassio, 170, Avenue de Verdun, 06190 Roquebrune Cap Martin, ou tél au 93 35 18 86.

Dép. 6 Cherche contacts pour échanges de jeux PC ou CD-Rom. Tél à David au 93 81 37 41 à Nice.

Dép. 7 Cherche contacts sur PC, échange, vente ou achat de jeux et utilitaires à bas prix, envoyer liste à B. Bouvier, 205, Rue de Prague, 07500 Guilherand-Granges.

Dép. 8 Echange jeux et utils sur PC. Tél au 24 58 32 26 après 18 h de préférence. Demander Stéphane.

Dép. 10 Un nouveau fanzine est né. Solu-mag : 20 Frs + 11,50 Frs pour le port. Ecrire à "Solu-Mag", Chauvelot Olivier, 32, Chemin Croisé, 10100 Romilly-sur-Seine.

Dép. 11 Echange, vends, achète jeux PC (cherche Myst). Demander Loïc au 68 42 08 50.

Dép. 21 Cherche contacts PC 486 et Amiga 500. Pille Frédéric, 8, Rue Jean-Moulin, 21190 Corpeau ou tél au 80 21 34 52.

Dép. 25 Cherche contacts sur PC 486, sympa et durables pour échange jeux. Bigle Nicolas au 81 53 50 56 après 18 h.

Dép. 25 Cherche ados passionnés par jeux vidéo sur PC, échange jeux (news) écrire à Bruno Laurent, 5, Rue des Jardins, 25300 Pontarlier (réponse assurée).

Dép. 27 Cherche contacts PC, news assurés, débutants bienvenus. Ecrire à Pekar Chris, 21, Rue Saint-Martin, 27950 Saint Marcel.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC pour échange de jeux. Ecrire à Samuel Lefebvre, le Mont-Carmel, 27500 Pont-Audemer ou tél au 32 41 52 76.

Dép. 27 Cherche cotaxts sérieux sur PC 486 et autres pour échanges de jeux. Tél au 32 41 52 76 ou écrire à Mr Lefebvre Samuel, Le Mont Carmel, 27500 Pont-Audemer.

Dép. 30 Cherche contacts sur PC (jeux, utils, démos), envoyer liste, réponse assurée. Serrao David, Chemin des Canaux, 30320 Marguerittes.

Dép. 30 Cherche contacts PC pour échange de jeux et utilitaires. Ecrire à Pratlong Christoph, 18, Rue des Pâquerettes, 30100 Arles.

Dép. 30 Cherche contacts divers pour échanges jeux et utils, envoyer liste à Houny Fabric, HLM Le Repausset-Levant, Bât N, Appt 187, 30240 Le Grau-du-Roi.

Dép. 39 Echanges, achat, vends jeux et utils sur PC. Beaujard Philippe, 4, Rue Louis Paget, 39400 Morez.

Dép. 40 Cherche contacts sympas sur PC pour échange de jeux, util. Envoyer liste à Depaux Sybille, Maison choy, 40440 Ondres.

Dép. 42 Contacts sur PC pour échange de jeux et utils, ne possède que Elite 2. Envoyer liste à Olivier Cornu, 42600 Precieux.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC et PC CD-Rom jeux et utils sur Roanne et environs. Contacter Rémy au 77 68 13 15.

Dép. 52 Echange jeux et utils sur PC 3 1/2, rapide et sérieux. Contacter Alain Colson, 3, Rue Velicitas, 52300 Thonnance-les-Joinville.

Dép. 54 Echange ou vends jeux sur PC : Bloodnet, Excel 5... Envoyer timbres pour réponse à Rossion Franck, 207, Rue de la Justice, 54710 Ludres.

Dép. 54 Echange ou vends jeux PC (Police Quest, Freat N 3 2, Kingmaster, Starlord...). Veche Loïc, 25, Rue de la Madeleine, 54000 Nancy ou tél au 83 30 30 37 de 12 à 14 h.

Dép. 56 Cherche contacts sur PC pour échange utilitaires et jeux, réponse assurée. Fariney Guy, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang ou tél au 97 65 72 22.

Dép. 59 Echange, vends news et oldies assure un contact rapide et sérieux. Tél au 20 75 13 15 ou écrire à Laurent Swaenepoel, 1, Allée Chateaubriand, 59115 Leers, liste sur demande.

Dép. 62 Cherche contact PC dans la région du Pas-de-Calais, envoyer la liste à Mareville Pascal, 415, Rue Nationale, 62290 Nœux-les-Mines ou tél au 21 26 36 32 après 18 h.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC sérieux et rapides. Ecrire à Breiffaut Arnaud, 231, Rue des Potiers, 62700 Bruay la Buissière.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC, possède news. Envoyer liste à Deretz Christophe, 72, Rue du Moulin, à Tabac, 62400 Béthunes.

Dép. 62 Recherche contacts PC pour échanges rapides et sérieux de jeux et utils, envoyer liste à Witteck Cédric, 327, Rue Alfred de Musset, 62700 Bruay-la-Buissière.

Dép. 63 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échange ou vente de logiciels, réponse assurée. Contacter Frédéric Rémy, 27, Route de Blanzat, 63830 Nohanent.

Dép. 67 Cherche contacts sur PC 386 pour échange de wargames uniquement. Hammer Jean-Philippe, 15, Rue Tarade, 67000 Strasbourg ou tél au 88 61 33 45.

Dép. 73 Cherche contacts sur PC pour échange et/ou ventes de jeux et utils. Contacter Pierre au 48 42 33 68 en soirée dans le 75 uniquement.

Dép. 75 Echange, vends jeux Amiga, PC, envoyer liste à Liouane Mohamed, 133, Rue Haxo, 75019 Paris ou tél au 42 06 37 07.

Dép. 75 PC Cherche contacts, envoyer liste à Benoît Langrand, 191, Rue d'Alésia, 75014 Paris.

Dép. 76 Echange jeux sur PC, envoyer liste + timbres pour réponse à Gigot Yann, 62, Rue d'Ornay, 76000 Rouen.

Dép. 76 Echange ou vends logiciels sur PC. Réponse assurée et rapide. Gosset Laurent, 18, Rue Dume d'Aplemont, 76600 Le Havre ou tél au 35 25 27 35.

Dép. 78 Cherche contacts sur PC et Amiga, envoyer liste à Pothin Christophe, 10, rue du Coteau, 78200 Mantes-la-Jolie.

Dép. 78 Cherche contacts sur PC pour échanges utils, jeux. Frédéric Tournie, 20, Rue Saint-Nicolas, 78690 Saint-Rémy-l'Honoré ou tél au 34 87 90 09.

Dép. 86 Recherche contacts pour achat, échange jeux et utils, DP sur PC, envoyer liste à Baudet Joachim, Les Cours, 86120 Beuxes.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC CD-Rom et disks. Kral Laurent, 33, Rue des Marronniers, 91260 Nozay ou tél au 69 01 07 66.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC pour échanges softs de toutes sortes. Contacter Serge Lempereur, 53, Rue Paris, 91120 Palaiseau.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC, demande F14 Fleet Defenseur contre n'importe quoi. Contacter Mathieu au 69 30 90 87

Dép. 92 Echange softs sur PC, cherche possesseur Streamer, achète CD-Rom à bas prix. L. Boumeddane, 3, Rue Guynemer, 92700 Colombes.

Dép. 92 Echange jeux PC (possède news), cherche possesseur Streamerach Hard PC à bas prix. Boumeddae, 3, Rue Guynemer, 92700 Colombes.

Dép. 93 Créateurs de jeux cherchent programmeurs ass., pasc etc. sur PC. Contacter Olivier Hocquard, 48, Boulevard Félix Faure, 93300 Aubervilliers.

Dép. 94 Vends nbx jeux OC : Alone 2, goblins 3, Genesia et autres titres CD, cherche Megarace CD. Contacter Bastien au 42 83 14 25.

Dép. 95 Cherche contacts PC pour tous logs. (région Taverny), vends C.M. 386 DX 40, copro : 800 Frs, impr. BJ20 : 1 200 Frs avec charg. F.A.F. Tél au 39 32 97 62 à Ludo.

Dép. 95 Cherche contacts sur PC, possède nbx new (Ultima 8, Kyrandi 2, Cannon Fodder...), débutants acceptés, envoyer liste à Guilhem Ph., 2, Rue Dampierre, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone.

Dép. 99 Cherche graphistes PC (DP) pour groupe de démos débutants, cherche aussi contacts avec autres groupes. Grégory Devriendt/CH De Ninove 1088, 1080 Bruxelles Belgique.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC en Belgique et Nord de la France. Contacter Deventer Fred, Rue de la Résistance 5, 6250 Pont de Loup, Belgique.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC, envoyer liste à Deventer Frédéric Rue de la Résistance 5, 6250 Pont de Loup, Belgique.

Vente

Dép. 1 Vends 4 Mo de Ram pour IBM PS/1 type 2121 : 1 800 Frs. Vends carte sonore Pro Audio Studio 16 : 2 000 Frs. Tél à Mathias Guillaume au 74 60 97 51.

Dép. 1 Vends originaux 150 Frs : Simon the Sorcerer, Formula One, Civilization VF, Patrician, Subwar 2050, Cannon Fodder, UFO, Maps'n Facts, Dico Larousse, divers CD-Rom. P. Mugnier au 74 67 90 90.

Dép. 2 Vends CD-Rom PC : World Atlas 4.0, Monkey Island I, Mantis, Windows Master, Windows Platinium, MPC Wizard, F15 Strike III, Clipe Art 150 Frs. Nicolas au 23 63 71 93 après 19 h.

Dép. 6 Vend PC 486 DX 33 (garantie 2 ans) 4 Mo Ram DD LB 340 Mo, carte graphite 1 Mo, Windows, souris, Logitec, carte Soundblaster, joystick, Winword, jeux etc... 10 000 Frs. Tél au 93 59 32 38.

Dép. 7 Vends jeux originaux (Vroom, Alone in the Dark 2, Flashback, Links 386 Pro, Wolfenstein etc.). Tél au 75 33 01 90 le soir.

Dép. 7 Vends ou échange nbx logiciels PC à bas prix. Bernard Bouvier, Le Grand Duc, 205, Rue de Prague, 07500 Guilherand Granges.

Dép. 9 Vends softs news originaux Great Naval 2, F14, B17, TFX (CD-Rom), FS5, Alone in the Dark, Cobaye (CD-Rom), Golf Microprose, Litil Divil, Syndicate, etc. Tél à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends jeux originaux (20 jeux plus ou moins récents) à partir de 50 Frs. Eric Jaulmes, 1, avenue Marie Balajat, 13009 Marseille ou tél au 91 40 13 75.

Dép. 13 Vends carte Gravis, joystick Gravis, jeux Star Trek, état neuf : 500 Frs. Tél au 91 69 08 45.

Dép. 13 Vends jeux PC originaux : 190 Frs : Gabriel Knight, KQ6, Freddy Pharkas, Return of the Phantom, Dark Seed, Kyrandia, Curse of Enchantia, Star Trek 25th, Sherlock Holmes. Tél au 91 65 01 58.

Dép. 13 Vends jeux VGA : Alone 2 : 200 Frs, Heart of China : 150 Frs, Cadaver 5"1/4 : 100 Frs. Tél au 42 79 86 43 avant 21 h.

Dép. 13 Vends PC 3086 amqtrad 640 Ko de Ram, disque dur 30 Mo, 2 lecteurs, VGA, logiciels, état neuf : 3 000 Frs. Tél au 91 37 16 72.

Dép. 24 Vends sur PC : Indy 4, Kingmaker, Indycar racing, Shadow of the Comet, Rallye, Veil of Darkness, Global Conquest. Tél au 53 54 17 08.

Dép. 27 Vends 300 disks HD avec logiciels : 10 Frs l'unité, vends PC 486 DX 33, 250 Mo, 8 Mo, 3 "1/2 et 5"1/4, SVGA, logiciels 8 500 Frs. Tél au 32 51 89 59 entre 19 et 20 h à Chris.

Dép. 29 Vends jeux originaux Oc : Waxworks, Alone in the Dark 2, Bargon Attack, Ultima Underworld 2, Indy 4, Sherlock Holmes de 80 à 150 Frs. Tél au 98 85 20 57 après 18 h.

Dép. 30 Vends jeux Starlord et Pirates Gold au prix de 129 Frs. Contacter Olivier au 66 23 02 82, échanges possibles.

Dép. 31 Vends PC AT 386 SX 20 Ram 20 Mo, DD 40 Mo, lecteur 3"5, SVGA, carte Soundblaster, imprimante Citizen 120D, nbx jeux (logiciels originaux) : 5 000 Frs à débattre. Tél au 61 06 40 51 ou 61 51 18 35.

Dép. 33 Vends 386 SX 20 DD 42 Mo Ram, 3 Mo VGA ou DOS 6.2, Windows, Clarisworks, imprimante Canon B510 ex, charg. FàF, souris : 4 350 Frs. Tél au 56 83 11 46.

Dép. 33 Vends, échange, achète jeux 3DO et PC CD Rom. Contacter Hervé Auzière, 29, Rue Ramonet, 33000 Bordeaux ou au 56 44 58 50.

Dép. 38 Vends Ultrasound : 1 000 Frs, vends jeux sur PC. Contacter Ha Cong-Minh, 122, Rue Beyle Stendha, 38340 Voreppe ou tél au 76 50 06 63 après 20 h.

Dép. 38 Vends disque dur 80 Mo Caviar : 600 Frs. Contacter Vincent au 76 56 84 43.

Dép. 38 Vends originaux sur PC : Alone in the Dark 2 : 150 Frs, Cannon Fooder : 150 Frs, Prince of Persia 2 : 150 Frs ou le tout 390 Frs. Tél au 76 26 46 82 après 18 h.

Dép. 40 Vends matériel PC à bas prix : DD 80 Mo, joystick, carte Double-joy, clavier, 1 jeu original offert aux deux premières commandes. Tél à Eric au 58 09 80 99.

Dép. 40 Vends PC 386 DX, écran, DD, 4 Mo Ram : 6 000 Frs à débattre. Cherche ou échange logiciels sur carte sonore. Tél à Eric au 58 09 80 99 ou écrire à Navarro Eric, Golf de Biscarrosse, 40600 Biscarosse.

Dép. 42 Vends pour PC Genesia 150 Frs. Tél à Yannick au 77 35 75 87.

Dép. 42 Vends carte son Sound Blaster 16 MCD, ASP, accessoires : 1 400 Frs port compris sous garantie. Contacter Sylvain au 77 30 16 19 après 19 h.

Dép. 42 Vends PC 386, SVGA, DD 210 Mo, Sound Blaster : prix à débattre. Lionel Damay au 73 23 10 89 le week-end et au 77 38 24 07 la semaine ou 10, Impasse de la Paix, 42000 Saint-Etienne.

Dép. 44 Vends jeux PC et Amiga. Tél à Christian au 40 82 41 76.

Dép. 44 Vends jeux prix sympa sur PC. Contacter Nicolas Duteil au 40 56 48 60 ou 10, Place de l'Eglise, 44260 Malville.

Dép. 44 Vends jeux PC, vends aussi PC 286 SX 16 MHz pour pièces détachées. Sixte Christian, 19, Rue de Lorraine, 44210 Pornic ou tél au 40 82 41 76.

Dép. 44 Vends Day of the Tentacle VF et Alone in the Dark 2 VF sur PC. Tél au 40 29 66 69 à Eddy.

Dép. 44 Vends jeux PC à prix sympa ou échanges, vends matos (cartes, CPU) à prix très intéressants. Contacter Nicolas Duteil, 10, Place de l'Eglise, 44260 Malville ou au 40 56 48 60.

Dép. 50 Vends IBM PS/1 286, 1 Mo de Ram, DD de 40 Mo, écran et carte VGA, lecteur 3"1/2 HD, clavier, souris : 3 000 Frs. Tél au 33 93 25 20 après 20 h.

Dép. 50 Vends Galaxy NXPro 400 Frs + frais, jeux 3"1/2 : Populous 2, AV Extra, Planete AV : 160 Frs, Battle Isle, Simant : 150 Frs, Sim City, Arch 2, Pop : 180 Frs, Simlife : 120 Frs et autres. Tél au 33 93 53 34 à Yvon.

Dép. 55 Vends Rex Nebular 1 500 Frs, Sam et Max 250 Frs. Tél à Olivier au 29 80 94 98.

Dép. 59 Vends jeux originaux PC : Alone in the Dark, Ultima Underworld 2, Lands of Lore, Elite 2 : 125 Frs le jeu (port compris). Tél à Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Dép. 59 Vends Pc IBM PS1 241, écran couleur VGA, souris avec DOS et MS Works intégrés : 2 900 Frs à débattre. Tél au 20 53 21 95.

Dép. 59 Vends CD The Horde, Gabriel Knight, Da of the Tentacle, Loom, Aces Europe, UFO, Tornado, Hand of Fate. Tél au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends carte mère 486 2 66 : 2 200 Frs sous garantie Modem, fax, minitel 14400BD Nuvotel tout neuf : 1 200 Frs le tout sous garantie en excellent état. Tél au 27 31 17 98.

Dép. 59 Vends CD-Rom The Horde, Rebel Assault, Indy 4, Gabriel Knight, UFO, Hand of Fate, Tornado, Field of Glory. Tél à Paul au 20 37 31 51.

Dép. 67 Vends jeux originaux PC : Ultima 8 : 250 Frs, King Quest 6 : 150 Frs, A-Train 150 Frs, compils 100 Frs. Tél au 88 22 01 75.

Dép. 67 Vends jeux originaux PC 3"1/2 : Ultima 8 250 Frs, King Quest 6 150 Frs, Incredible Machine 150 rs, Battle Chess 4000 150 Frs. Tél au 88 22 01 75.

Dép. 69 Vends jeux PC originaux : Hand of Fate VF, Shadowcaster, Arena : 190 Frs chaque. Tél au 78 03 25 39 à Pat.

Dép. 69 Vends nbx Shareware : Gifs tout style, utilitaires, jeux, fontes etc., pour avoir le catalogue écrire à Chirol Ludovic, 124, Rue Abbé-Donnet, 69400 Villefranche.

Dép. 71 Vends PC XT, DD 40 Mo, VGA, 3"1/2, souris, joystick, nbx jeux : Battle Isle, Campaign, Another, Utils : 3 000 Frs à débattre. Tél au 85 32 53 51 aux heures de repas.

Dép. 72 Vends jeux sur PC, vends aussi 486 DX 50 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SBPro, Wind 3.1, DOS 6.2, etc cause double emploi. Piron Fred, 189, Boulevard Pte Vitesse, 72200 La Flèche ou tél au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends 386 DX 33, DD 80 Mo, 2 lecteurs HD 3"1/2 et 5"1/4, imprimante Star LC10, le tout en très bon état : 5 000 Frs. Tél au 50 67 15 94 à Cédric.

Dép. 75 Vends jeux PC originaux 150 Frs maxi. Tél à Hardeshir au 43 22 75 76.

Dép. 75 Vends 486 DX 33 Ram 4 Mo, DD 210 Mo SVGA, carte 1 Mo, lecteur 5"1/4 et 3"1/2, souris, sous garantie nov 94 : 8 500 Frs. Tél à Patrick au 42 28 47 75.

Dép. 75 Vends ou échange jeux d'aventure en VF, Kyrandia 2, Sam et Max, Beneath a Steel Sky, Prince of Persia 2. Mr Chiguer 15 Rue Sainte-Croix de la Bretonnerie 75004 Paris.

Dép. 75 Vends 486 DX 33, 256 Ko caché, 8 Mo Ram, DD 350 Mo, 2 LD, écran 14" SVGA NE, carte SVGA Paradise, SBPRO, enceintes, nbx logiciels (jeux, utils) : 1 000 Frs à débattre. Fabien au 40 35 34 52.

Dép. 75 Vends originaux PC Robinson Requiem VF, Ravenloft, Arena, Battle Isle 2, Police Quest 4 VF, Gabriel Knight VF : 100 Frs le jeu. Tél à Charles au 45 84 59 20.

Dép. 75 Vends Ultima 7 et 7 bis, Betrayal at Krondor, EOB 2 et 3, Alone 1 et 2, Comanche et MMV en CD-Rom de 150 à 200 Frs. Denys Bruno 12 Rue du Moulin de la Pointe 75013 Pairs ou au 45 80 50 37.

Dép. 75 Vends carte mère DX 50 ISA, carte Graf Cirrus Logic 16 M de couleurs, 4 Mo Ram état excellent (processeur inclus) au 48 04 78 49 Dimitri.

Dép. 75 Vends jeux originaux PC VF : Body Blows, Syndicate, Sim City 2000, Sim Farm, Prehistorik 2, Monkey Island 2 à partir de 150 Frs le jeu. Demander François au 42 51 02 41.

Dép. 75 Vends Pc 486 SX 25, écran VGA couleur, 4 Mo, DD 125 Mo : prix à débattre. Tél au 40 05 91 65.

Dép. 76 Vends jeux Pc 3"1/2 : XWing, imp. purs, Indy IV, Alone 2 : 150 Frs chacun. Delprat Bruno 8 Square le Prévost 76130 Mont St Aignan ou Tél au 32 10 18 16.

Dép. 77 Vends PC 486 DX 33 bus Eisa HD : 560 Mo, 8 Mo Ram, Sound Blaster 16 ASP, Prodesigner 2 Orchid, CD-Rom simple vitesse, écran 17", Pitcho, logiciels... : 18 000 Frs. Tél au 60 02 18 18.

Dép. 77 Vends CPU 486 DX 33, 800 Frs, jeux originaux : 100 Frs pièce : Prince of Persia 2, Amazon, Veil of Darkness VF, Inca VF. Tél au 60 17 02 57 après 17 h.

Dép. 78 Vends PS/1 486 DX 33, 4 Mo de Ram, DD 80 Mo, 1 FD 3"5, 1 carte SVGA 1 Mo, 1 écran 14" SVGA, souris, clavier, Soundwave 32, jeux : 7 500 Frs. Tél au 39 58 59 76.

Dép. 78
Vends divers jeux originaux état impeccâble, liste et tarif contre enveloppe timbrée à Mr Thomann Philippe, 27, Avenue Fernand Lefèbvre, 78300 Poissy.

Dép. 78 Vends Megarace CD : 200 Frs. Tél à Vincent au 39 51 10 26.

Dép. 78 Vends pour PC livres Windows 3.1, Corel Draw, 3D Studio, Lotus 1, 2, 3, Pack Anti-virus et des revues PC magazine, Tilt, Joystick, Gen 4. tél au 39 51 45 74 après 19 h à Frédéric.

Dép. 81 Vends jeux de 15 à 50 Frs (liste sur demande) et recherche désespérément les livrets de XWing et de Frontier (perdus). Tél au 63 36 65 36 à Seb.

Dép. 81 Vends sur PC : Prince of Persia : 150 Frs, Carte graphique 256 Ko : 150 Frs. Contacter Olivier Jaulent au 63 67 81 84.

Dép. 83 Vends jeux originaux sur PC : Pirates Gold, EOB 3, Data Disk Syndicate : 290 Frs les 3 en VF. Tél à Patrice au 94 30 81 34 après 14 h.

Dép. 83 Vends carte mère neuve : 486 DX 2 50 : 2000 Frs, 486 DX 2 66 : 3 000 Frs, vends 4 Mo Ram (4x1 ou 1x4 barettes) : 1 000 Frs. Tél au 94 47 47 11.

Dép. 83 Vends jeux Pc 3"1/2 originaux : 200 Frs port compris : Alone 2, Shadow Caster, Goblins 3, XWing, Hired Guns, Genesia, Fantastic World, Dungeon Hack, etc., état impeccable. Tél au 94 34 16 40.

Dép. 83 Vends barettes RAM de 1 Mo : 250 Frs de 4 Mo : 1 000 Frs, vends carte mère (64 Ko cachés), de 486 DX 2/50 : 2 000 Frs, de 486 DX 2/66 : 3 000 Frs. Tél au 94 47 47 11.

Dép. 88 Vends jeux Pc originaux à 100 Frs : Mantis, Dune 2, Flashback, X-Wing, Space Hulk, Hyper Sleep, Elite, Cherche contacts. Richardot Pierre, 30, Rue de la Grande Côte, 88340 Le Vall d'Ajol ou tél au 29 30 60 05.

Dép. 91 Vends Ultima 8 VF, pack voix : 150 Frs. Tél au 64 98 04 89.

Dép. 91 Vends OS/2 V2.1 complet, support CD-Rom, ext. multimedia 300 Frs, vends CM 486 ISA (neuve) bios ami, trident 512 Ko (offerte) 350 Frs. Emmanuel au 69 24 48 18.

Dép. 91 Vends Megarace, Rebel Assault : 190 Frs. Tél au 60 46 28 06.

Dép. 91 Vends Return To Zork (CD) : 200 Frs, Wargame : War in Russia : 200 Frs. Jean-claude Lesellier, 9 Bis, Rue Pierre Curie, 91240 St Michel sur Orge ou tél au 60 15 75 60.

Dép. 92 Vends IBM PS/1 Pro (386 SX 20), 2 Mo Ram, DD 42 Mo, IDE carte et écran 14" VGA, MS-DOS 6.2, Windows 3.1, boîtier Desktop, lecteur 3"1/2 HD. Tél au 42 37 83 80 après 18 h à Romain.

Dép. 92 Vends ou échange de très nbx jeux sur PC : Ravenloft, Ultima 8, Pacific Strike... veneds OM Football original : 100 Frs. Contacter Vincent au 43 50 70 83.

Dép. 92 Vends 486 DX 33, 8 Mo Ram, vidéo IM-DD 125 Mo, Sound Blaster, Dos 6.2, Windows 3.1, nbx autes logiciels (3D Studio, Corel Draw, jeux) : 7 500 Frs à débattre. Demander Vincent au 42 37 77 14.

Dép. 93 Vends utils pour PC : OOS 5.2, serveur OS/2 2.02 version avancée, microsoft Word pour OS/2, le tout de 1 500 à 2 000 Frs. Tél à Jean-Baptiste après 19 h au 40 12 75 70.

Dép. 93 Vends 386 DX 33, Ram 4 Mo, DD 107 Mo (sous garantie), DOS 6, Windows 3.1, nbx jeux originaux, 1 joy, soundblaster HP amplifiée, ensemble de bureau et chaise : 7 500 Frs. Tél au 48 54 66 40.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et Pc à bas prix. Bajolais Fabrice, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny ou tél au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends Pc 486 DX 40 MHz, 4 Mo Ram, 120 Mo DD, carte 1 Mo SVGA, écran SVGA Soundblaster 2, 1 joystick, 1 souris, nbx jeux : 8 400 Frs. Tél au 43 88 96 44.

Dép. 93 Vends Pc 486 DX 40 4 Mo Ram 120 DD, carte 1 Mo SVGA, écran SVGA, Sound Blaster 2, joystick, souris, logiciels : 8 700 Frs au 43 88 96 44.

Dép. 93 Vends jeux PC à vas prix. Contacter Rail Christophe, 45, avenue des Marguerites, 93220 Gagny ou tél au 43 51 99 60.

Dép. 93 Vends nbx matos PC et vends ou échange news sur PC. Tél au 48 54 25 41 Christophe Gailly, 6, Allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois.

Dép. 94 Vends carte mère 386 DX 40 Mo Ram : 500 Frs, carte graph 1 Mo Prodesigner IIs C032 K : 500 Frs, carte son NXPro : 500 Frs, CD-Rom IBM SCSI Mono : 500 Frs, l'ensemble 1 500 Frs. Tél au 43 68 24 89.

Dép. 94 Vend de nbx CD-Rom dont Aegis, Dragon Sphere, The Horde, Myst, Inca 2, TFX, Microcosm... à 200 Frs ; Vourc'h Cédric, 18, Rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevières-sur-Marne.

Dép. 94 Vends Sound Blaster 16 (neuve) pour 800 Frs, vends The 7th Guest CD pour 230 Frs. Demander Sylvain au 45 98 80 74.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux : Lands of Lore VF, Star Trek, Indiana Jones VF, KQ 6 F, Space Quest 4 VF, Megarace, Eight Ball Deluxe : 175 Frs l'un. Tél à Alain au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends sur CD-Rom PC : Inca 2 250 Frs, Cobaye 175 Frs, et sur PC disks : Might and Magic 4 150 Frs, Might and Magic 5 200 Frs, Lost in Time 150 Frs. Appeler Matthieu au 30 35 91 97 le soir.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux : Field of Glory, V for Victory 3/4, Great naval Battle 2, Railroad Tyc. Dlx, Genesia, Carrier at War : 190 Frs port compris. Laurent au 34 64 34 37 après 18 h.

Dép. 95 Vends DD 120 Mo, 800 Frs, lecteur 5"1/4 : 200 Frs, carte vidéo 1 Mo : 500 Frs (+ port), nbx originaux (Arena, EOB, MMS...) : 160 Frs + port. Alain au 39 80 94 85.

Dép. 95 Vends jeux originaux 3"1/2 état neuf : Lost in Time 1 et 2 : 200 Frs les 2, Inca 150 Frs, The Legacy VF 150 Frs, Rex Nebular 150 Frs. Tél au 39 61 65 76.

Dép. 95 Vends originaux jeux 3,5 PC : Indy 4 VF 150 Frs, Monkey Island II VF 150 Frs, Alone in the Dark 150 Frs, et le n°2 : 175 Frs, Kyrandia 100 Frs et le 2 : 150 Frs, Prince of Persia : 100 Frs. Tél au 39 61 65 76.

Dép. 99 Vends jeux, utils PC, envoyer disk pour liste. Contacter Tramontin Johnny, 3, Rue Sainte-Félicité, 7012 Flen, Belgique.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

52

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

WARNING
STOP
HALT
CAUTION
E PERICOLO
SPORGESI

Vous recherchez un emploi ou un stage dans le petit monde des jeux vidéo, vous montez un fanzine, vous cherchez des collaborateurs (graphistes, musiciens, programmeurs) pour créer des démos ou un jeu, vous en avez un à éditer ou un projet à proposer à un professionnel....

Dès le prochain numéro Joystick crée pour vous une rubrique JOBS dans ses Petites Annonces.

Renvoyez-nous le bulletin ci-contre en prenant soin de bien bien cocher la nouvelle case JOBS, ou saisissez votre annonce sur le 3615 JOYSTICK, motclé *JOB

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint–Rubrique vacances
Henri LEGOY
Coordination technique
Daniel Lauro
Correcteur-réviseur
Simone Audissou

Rédaction

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Calor, Lord Casque Noir, Pinky, Iyansolo
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iyansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Marc Grassiano, Michel Desangles, Jean-Jacques Dupuis
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tél. : 44 89 44 84
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur
Mic Dax



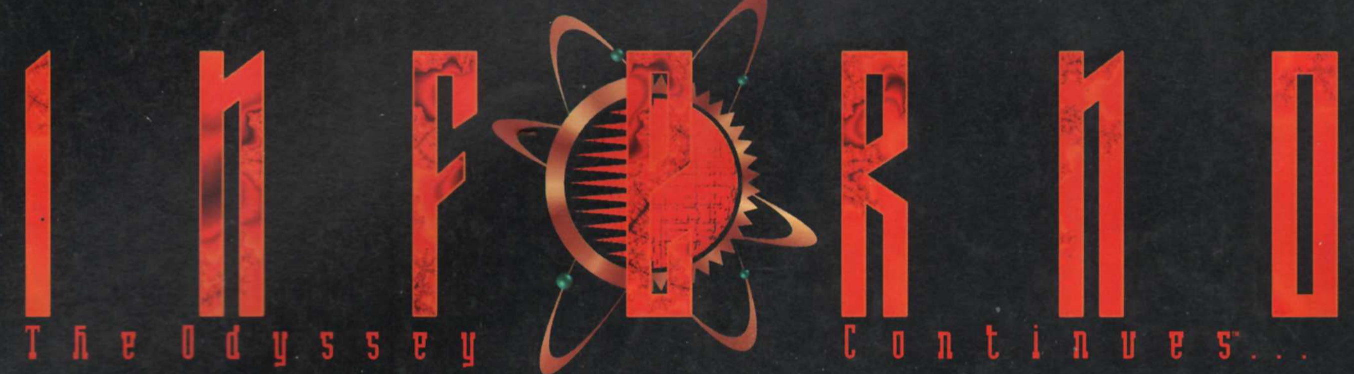
Photogravure
SLJ – PPO – COMPO IMPRIM
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE

Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
LBA © ADELINE SOFTWARE
KIT MULTIMEDIA © N. ROUX dit BUISSON
WING COMMANDER III © ORIGIN
PC PRESARIO © COMPAQ
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.

Abonnements Belgique voir page 160
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.



Préparez vous pour le choc micro de la rentrée.



Apès les succès de EPIC et T.F.X, Digital Image Design le grand spécialiste des jeux 3-D vous présente sa nouvelle merveille: **INFERNO**.

INFERNO marque une nouvelle avancée technologique du jeu micro. Cette épopée intergalactique vous entraîne encore plus loin dans les profondeurs de l'espace.
La civilisation humaine continue sa lutte contre l'Empire Rexxon.
A la tête d'une flotte de chasseurs, vous devez réussir des centaines de missions pour sauver la race humaine de la destruction.
INFERNO offre une qualité graphique rarement atteinte sur PC.

INFERNO offre une qualité graphique rarement atteinte sur PC.

INFERNO est le précurseur d'une nouvelle génération de jeux.

INFERNO CD-ROM a été développé pour exploiter au maximum les capacités du support CD.

DIGITAL IMAGE DESIGN



OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573